МБОУ «СОШ № 2»

Яндекс.Лицей

**ПРОЕКТ**

**на тему «Разработка программного обеспечения игры «Pacman»**

**Разработчики:**

Воронин Э.

Новский Д.

**Проверил:**

Ксенофонтов А.Н.

г. Гусь-Хрустальный

2020

PACMAN

1. Идея нашего проекта, является популярная во всём мире - игра «Pacman», а также демонстрация знаний, полученных на занятиях в Яндекс.Лицее!

2. Основными классами в нашей программе являются: Tile, Cherry, Food, Cursor, Back\_Button, Pause\_Button, Border, Pacman, Bots\_a, Bots\_b, Bots\_c.

Думаем, что нам не удалось использовать всевозможные интересные приемы, потому что пытались написать код, который будет понятен всем: и тем кто только начал изучать язык Python, и тем кто занимается изучением языка на профессиональном уровне.

3. Для нашего проекта мы использовали многие пройденные темы в pygame.

4. Предлагаем посмотреть снятый нами видеообзор игры нового поколения «PACMAN».