Название проекта: STAR BATTLE

Автор: Даценко Пётр Артемович

Идея: вам даётся корабль в космосе, на котором вы набиваете игровые очки, сбивая метеориты

Реализация:

1) Билиотеки, использованные для реализации данного проекта:

- PyQt5

- random

- os

- Pygame

2) Интресные приёмы:

- для столкновения спрайтов можно использовать ‘groupcollide’ и ‘spritecollide’

- когда метеорит уходит за экран или его ломают, он удаляется и появляется вместо него другой метеорит

Описание технологий:

- для перемещения снарядов я использовал класс Bullet а именно изменение координат

rect.x и rect.y, аналогично для метеоритов (класс Meteor) и для корабля (класс Ship)

- формирование звёздного небо было прописано в основном цикле и так же их перемещение,

то есть сначала делали список с координатами, а потом перемещали звёзды в основном цикле программы

- в класс Animation была прописана анимация взрыва, сначала было загружено изображение, затем его разрезали, а потом прокрутили изображения в классе Animation