Название проекта: STAR BATTLE

Автор: Даценко Пётр Артмович

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’

- Для прехода из одного класса в другой можно использовать 'self.\*.show()'

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 в основном цикле

- для обращения к другому классу можно использовать self.\*.show()

- в класс Animation я прописал анимацию взрыва, то есть сначала подгрузил изображение, разрезал, а потом прокрутил изображения в классе Animation

Видео программы:

находятся в отчёте