**PyBoomTetris**

Разработчик: Орешков А.

Идея проекта возникла тогда, когда у меня появилось немного свободного от основной учёбы времени, во время которого я и решил сделать основную работу. Моей целью было создать на основе простой 2D игры что-нибудь своё, во что интересно поиграть. Тетрис со взрывами я выбрал как основную цель и задумку моего проекта.

Реализован мой проект с помощью классов и функций. Два класса: первый – это доска и фигуры в целом, второй - класс, отвечающий за создание искр при взрыве, то есть частиц. Каждый экран программы реализован при помощи отдельных функций, которые вызываются в нужный момент или при нажатии на определённую кнопку.

В главном меню реализовано то, что при наведении на кнопку она меняет свой цвет, также присутствует система рекордов, которая сохраняется даже при закрытии приложения(с условием работы за одним ПК/ноутбуком). Также есть пауза во время игры и звуковое сопровождение. В самой игре описаны правила для новичков.

Все необходимые комментарии по поводу работы функций, классов и методов приведены в самой программе. Необходимые для запуска библиотеки: pygame, random, os и sys.

