**Пояснительная записка к проекту:**

**Игра «Змейка».**

**Цель работы:** создать игру «Змейка».

**Задачи проекта:**

1. Изучение и сбор информации для работы.
2. Структурирование и систематизация информации.
3. Разработка приложения с удобным и понятным для пользователя интерфейсом;
4. Тестирование приложения на наличие ошибок.
5. Получение новых навыков в ходе разработки приложения.

**Для поставленной задачи были использованы:**

1. Язык программирования Python.
2. Среда разработки: PyCharm.
3. Библиотеки pygame, sys, random.
4. Интернет.

**Практическая часть:**

Сначала был создан класс Snake (змея), в котором написал отрисовку самой змеи, условия сброса результата и начала новой игры, далее настроил движение змейки в зависимости от направления. Затем создал класс Apple (яблоко), в котором написал случайное место для появления яблочка (с помощью библиотеки random) и отрисовку яблока на игровом поле. Потом в функции drawGrid прописал отрисовку цвета клеток на поле. В функции main записал инициализацию кода, шрифта и условия правильной работы приложения.

**Заключение:**

За время разработки получен опыт работы с библиотекой pygame с поиском нужной информации в Google.

В будущем можно сделать добавление большого яблока-босса, которое будет появляться на несколько секунд, и, при успешном поедании, игрок получит большое количество очков.

**Вывод:**

Созданное приложение «Змейка» работоспособно. Играя в неё, можно с удовольствием провести время. Овладеть игрой может любой человек, независимо от возраста и специальных знаний.