

The background is a gradient of dark blue and purple, speckled with small white dots. On the left side, there are several concentric circles and a large circular scale with numerical markings from 140 to 260. Arrows indicate a clockwise direction of movement along the scale and within the circles.

ПИНГ-ПОНГ

БАРАНЯК С. ШЕВЕЛЕВ Ж.

ДИАНА

СОБРАНИЕ КОМАНДЫ



Стивен Бараняк
Александрович
Геймдизайнер



Евгений Шевелев
Алексеевич
Backend-Разработка



Диана
Frontend-Разработка

ИДЕЯ ПРОЕКТА

Главной нашей идеей, было
создание игры для посиделок
с друзьями.

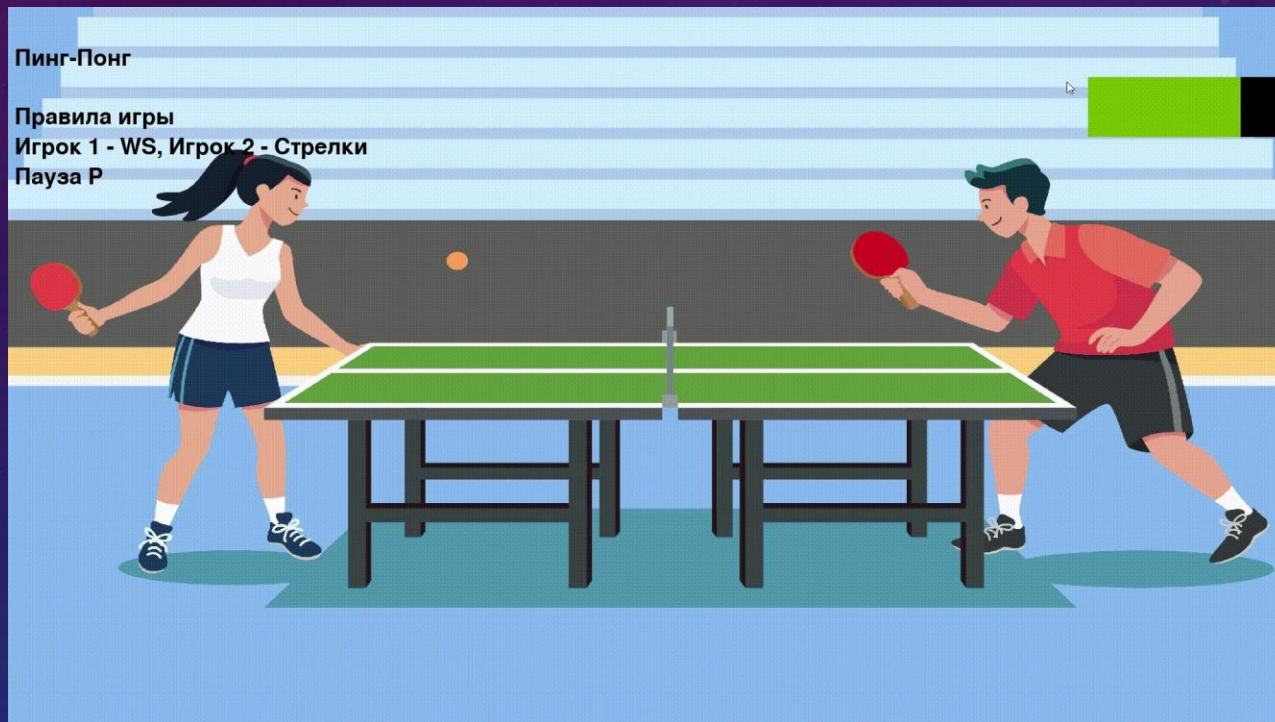
СТРУКТУРА

Основной библиотекой мы взяли PyGame

У каждого объекта в игре есть свой личный Класс

```
19 pygame.init()
20
21 font20 = pygame.font.Font('freesansbold.ttf', 20)
22
23 GRAVITY = 10
24 BLACK = (0, 0, 0)
25 WHITE = (255, 255, 255)
26 GREEN = (0, 255, 0)
27 all_sprites = pygame.sprite.Group()
28 WIDTH, HEIGHT = 900, 600
29 screen = pygame.display.set_mode((WIDTH, HEIGHT))
30 pygame.display.set_caption("Пинг-Понг")
31
32 clock = pygame.time.Clock()
33 FPS = 30
34 pause = False
35
36
37 class Striker:
```


ГЕЙМПЛЕЙ



ВЫВОД

Хоть основная идея и цель была выполнена, можно было бы добавить настройки игры, добавить эффектов, убрать некоторые баги на решение которых ушли бы месяцы и добавились бы новые.

**КОГДА С ДЕТСТВА
ПОНЯЛ**

**ЧЕМ БУДЕШЬ
ЗАНИМАТЬСЯ**