**Пояснительная записка**

**к программному проекту по теме**

**“Аэрохоккей на Pygame”**

**Выполнили: Яшин Кирилл, Поздняков Никита**

**Ликино-Дулёво**

**2023г**

**Содержание**

**Введение**..................................................................................................................3

**Создание**..................................................................................................................3

Главное меню.......................................................................................................3

Используемые классы в игре..............................................................................5

Итоговый внешний вид.......................................................................................7

**Заключение**.............................................................................................................8

# Введение.

Задача: создать игру аэрохоккей, в полной степени реализовав ее механики и полноценно играть в нее.

Используемые технологии: библиотека PyGame, методы ООП.

# Создание

**Главное меню:**

Основная структура главного меню находится в функции start\_screen, где ставится фон и добавляются надписи на экран, нажав по которым мы переходим на соответсвующую вкладку. В игре сейчас реализовано начало игры, сложности, правила и выход. Проверка нажатия проводится с помощью variable.collidepoint(x, y).

**Используемые классы в игре:**

Самое интересное, реализация игры, в коде находится 6 классов, каждый из них отвечает за свой объект, начнем с класса Border, в нем мы создаем границы для нашей шайбы и биты, принимает 4 значения, первая и вторая координата для начала стены, и также две для конца стены. Два класса Goal1 и Goal2, ворота нижнего игрока и верхнего соответственно, создаются по тому же принципу как и Border.

# Заключение

Поставленные мною задачи были выполнены, но можно еще очень много совершенствовать данный код, например, усовершенствовать личный кабинет, создать личный счёт для каждой карты и пользователя и сделать систему переводов.

Использованные мной технологии были раскрыты в нужной степени.