|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Здравствуйте!  Я представляю увлекательную игру **Papander**, которая поможет отвлечься, расслабиться и проявить свою ловкость.  Идея проекта состоит в том, что идёт перестрелка между игроком и пришельцами.  **Правила игры:**   * Пришельцы выстроены в шесть рядов и перемещаются вправо-влево, постепенно продвигаясь к низу. * Космический корабль игрока расположен внизу экрана, выше расположено 4 укрытия * Для перемещения корабля предназначены кнопки «вправо» и «влево», для выстрела – пробел. * В начале каждой перестрелки у игрока имеется 3 жизни. При попадании пули в корабль отнимается одна жизнь (их текущее количество отображено в правом верхнем углу экрана) * При уничтожении всех пришельцев игрок попадает в следующий уровень (текущий уровень отображен в верху экрана) * Чем выше уровень, тем быстрее движутся пришельцы * За каждого убитого пришельца добавляется 100 очков, за убитый корабль пришельцев (который периодически пролетает вверху экрана) - 500 * Набранное количество очков сохраняется. В отдельном блоке можно посмотреть результаты последних пяти игр. * При попадании пули в укрытие разрушается один его блок. * Укрытие уничтожается при касании пришельца   Для реализации игры я написала классы **Space** (задний фон игры), **Block** (блок для укрытия корабля), **Shoot** (выстрелы пришельцев и корабля), **Direction** (направление движения), **Alien** (пришелец), **AlienShip** (корабль пришельцев), **Player** (корабль игрока), **GameStatus** (текущий статус игры), **Game** (экран основной игры), **Menu** (экран меню, результатов, проигрыша).  Для работы игры должны быть установлены пять модулей: **sys**, **random**, **pygame**, **shelve**, **enum**  Papander – великолепная игра, и я очень надеюсь, что она придётся вам по вкусу.  С уважением, Лимонова Мария |
| игра Papander  Python, PyGame  **Ученица:**  **Лимонова Мария Владимировна**  **Руководитель:**  **Обносова Ольга Анатольевна**  Лицей Академии Яндекса 2022 |  |