ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ПРОЕКТУ PYGAME

1. Название и назначение

Игра bricksbreaker создана для весёлого времяпровождения

1. Реализация

Весь программный код разбит по классам на модули: всего имеется 8 модулей. Родительский класс *Game*, и наследуемые от него *Ball*, *Brick*, *Button* , *Paddle*. Также, отдельно от него *TextObject*, отвечающий за создание текста, и *GameObject* с наследуемым от него *Paddle* и основной *BricksBreaker*.

Отдельно от них существуют модули *Colors* со всему доступными цветами (для удобства при создании) и *Config* с настройками (длина и ширина окна и кирпичей, скорость мяча и т. д.)

1. Используемые технологии

При создании игры я использовал библиотеки *random*, *datetime*, *os*, *time*, *pygame* (в т.ч. *pygame*.*rect*).