Пояснительная записка к проекту «Pacman»

Автор проекта: Сербинова Милена

Идея проекта:

Создать программу с использованием pygame на базе одноименной аркадной игры, популярной в 80-90е годы прошлого века во всем мире. Кратко об игре: задача игрока — управляя Пакманом, съесть все точки в лабиринте, избегая встречи с привидениями, которые гоняются за героем.

Описание реализации:

Карта, баллы, призраки и сам пакман – спрайты, столкновения которых обрабатывает игра.

Класс Rects создает еще одну группу спрайтов – прямоугольники, которые закрывают баллы, которые герой уже съел. Если герой касается балла, то закрывает его прямоугольником, прибавляя очки, если же он касается прямоугольника, то очки не прибавляются

Описание технологий:

* Спрайты. Наследование спрайтов
* Столкновение спрайтов
* Анимация спрайтов
* Подключение музыки к приложению
* Обработка нажатий клавиш и движения мыши
* Работа с файлами (открытие, изменение, сохранение файлов)
* Загрузка изображений, рисование фигур с помощью draw
* События по таймеру

В работе использованы следующие библиотеки:

* Pygame

Встроенные библиотеки:

* OS
* Random
* Sys





