**Проект: Pacman Christmas Edition**

Проект выполнен в виде компьютерной игры “Pac-man”.

Оригинальная игра была разработана в 1980 году японской компанией Namco.

Цели:

1. Разработка компьютерной игры на языке программирования Python.
2. Использование в ходе разработки библиотеки Pygame.
3. Следование оригинальным стандартам игры.
4. Чистота кода (следование стандартам PEP 8, говорящие названия переменных и констант).
5. Создание standalone-приложения при помощи библиотеки pyinstaller.
6. Создание пояснительной записки, описывающий суть проекта.
7. Создание презентации о проекте и его защита.

В ходе выполнения проекта были использованы следующие технологии:

1. Библиотека PyQt5 для создания интерфейса и логики игры.
2. Библиотека pyinstaller для создания standalone-приложения.

Результаты: в ходе выполнения проекта был реализован интерфейс игры, логика и передвижение главного героя, призраки. Вместе с этим было создано standalone-приложение, которое можно запускать без интерпретатора Python.

Вывод: в ходе выполнения проекта были применены на практике знания, полученные на занятиях, разработана компьютерная игра “Pac-man”.  
Все цели были выполнены.