**Паспорт проекта “Путешествие Дональда”**

Автор: Писанко Александр и Тимофей Маркин

**Идея**

Создать сложный платформер, главный герой которого – Дональд Трамп. Основной модуль для реализации этого проекта – pygame.

**Реализация**

Для создания уровней мы придумали уникальный способ расположения объектов через конструктор карт. Информация о координатах каждого объекта в уровне хранится в текстовом документе. Всего в игре 5 уровней, каждый из которых по-своему сложный. (P.S. потребуется немного усидчивости и сноровки, чтобы пройти игру. Если кажется, что пройти не получается из-за недоработки игры, то это только кажется. Каждый уровень протестирован.)

Основная цель игры – сбор всех монет, по одной на каждый уровень. Если не получится собрать все 5 монет – игра не будет считаться пройденной, придётся проходить заново.

Также в игре реализовано сохранение в конкретной точке и на конкретном уровне – можно приостановить игру и продолжить в другое время.

Управление осуществляется через стрелочки (влево и вправо) и пробел (прыжок).

Дойдя до правой границы одного уровня, Вас переносит на следующий.

Всего на уровне находятся три разновидности объектов, не считая монет: блок, платформа и шипы. По блоку и платформе можно спокойно передвигаться, но попадая в границы шипа, игрок «умирает», то есть переносится на начало текущего уровня.

Сама игра представлена в двух файлах – main.py (основная часть) и levels.py (конструктор карт). Изображения, спрайты и шрифты находятся в папке data, документы с уровнями в папке levels.