# Техническое задание проекта на Pygame.

**Общие сведения:**

● Жанр: ритм – игра

● Вид игры: 2D

● Формат экрана: полноэкранный режим (1920х1080)

● Синглплеер, офлайн

**Цель работы:**

Создание игры, особенностью которой является геймплей, упрощенный до уровня нажимания на кнопки под музыку.

**Описание проекта:**

Геймплей, состоящий из ловли фруктов (играют роль нот), падающих сверху в ритм, управляя персонажем, держащим тарелку. Управление производится через клавиши - стрелки (← и →) и ускорение через ⇧ Shift

**Социальная составляющая:**

Игра будет вести статистику достижений, лидерборды и иметь прочие опции.

**Перечень необходимых работ:**

● Создание графического интерфейса

● Нанесение необходимых элементов управления (кнопок, слайдеров, счетчиков)

● Создание графических элементов управления для меню

● Создание системы появления фруктов в верхней части экрана

● Размещение элементов управления в необходимой последовательности

● Написание кода для определения внешнего вида и внутренней логики программы

● Проверка на выявление возможных ошибок

**Планируется применение следующих технологий:**

● Python

● Библиотеки: Pygame, Librosa

**Срок выполнения работы:** 19.01.2023г.