Мой проект «Симулятор садовника» - игра, написанная с помощью библиотеки pygame, содержит игровое окно размером 250х400, которое содержит:

1. Начальный экран
2. Экран с пояснением игры
3. Игровой экран
4. Экран с подсчетом результатов

Начальный экран представляет из себя графическую заставку(фото) с минимальным функционалом - при нажатии кнопки мыши или любой клавиши меняется на пояснительный экран.

Экран с пояснением представляет из себя графическую заставку(фото) и включает в себя информацию о кнопках для перезапуска игры(SHIFT), ее завершения(SPACE), создания новой карты(CTRL) и движения объекта-игрока (клавиши стрелок). При нажатии любой кнопки меняется на игровой экран.

Игровой экран - поле, состоящее из спрайтов, имеет вид некошеного газона со случайно генерирующимися объектами-препятствиями (ящики с цветами и простой травой). В случайном месте на поле появляется объект-игрок (анимированный спрайт ножниц).

Игрок имеет возможность передвигаться по карте от препятствия к препятствию по направлению, заданному клавишей-движения.

Передвигаясь игрок оставляет за собой линию скошенного газона(спрайт с четко-выраженной травой меняется на более блеклую версию), звучит характерный лязг ножниц, срезающих траву.

Игра продолжается до момента пока блоков некошеной травы не останется или срезать их будет невозможно, в таком случае игрок игрок генерирует следующий уровень, соответствующей клавишей.

Для подсчета результатов вызывается финальный экран, содержащий количество пройденных карт и информацию о возвращении в игру. Подсчитанные карты - объект pygame.font, отображенный на surface подготовленной ранее картинки-финального экрана с информацией о возвращении в игру.

На протяжении всей игры звучит зацикленная фоновая мелодия.

