***Пояснительная записка к проекту***

***Название:*** Платформер на PyGame

***Автор проекта:*** Шишкин Родион

***Идея проекта:*** создание платформера с помощью библиотеки PyGame.

***Описание реализации:***

* Класс Monsters -класс монстра.
* Класс Button - класс кнопки.
* Класс Bullet - класс снаряда.
* Класс Player- класс игрока.
* Класс Wall - класс препятствий.
* Класс EndPoint - класс переходной точки.
* Класс Camera - класс камеры.

***Описание технологий:***

1. Работа с auto-py-to-exe.
2. Работа с обработкой клавиатуры.
3. Работа с анимациями

***Список библиотек/модулей:***

1. PyGame
2. Sys
3. Os

***С криншоты:***



