**Invasion**

*Авторы: Пальчиков Кирилл и Дедов Дмитрий.*

Идея нашего проекта – шутер-платформер. В этой игре будет персонаж, который для собственного выживания должен стрелять во врагов из своего оружия, которое будет у него с начала игры. Весь проект будет реализован в PyGame на языке Python.

Враги будут спавниться из-за стен и лететь вперед, после чего ударяться об стену и полетят в обратном направлении, пока он их не убьет персонаж. Враги появляются рандомно, для чего была использована встроенная библиотека языка Python – random.

Игра бесконечна и не закончится, пока у героя не останется здоровье. За каждого убитого врага будет начисляться определенное количество очков. В конце игры будет показано, сколько очков заработал игрок.

Для рисования персонажа, врагов, фона, платформ и др. использовался сайт рисования по пикселям.

Каждое действие и каждый спрайт будет описываться в отдельном файле.

Для создания проекта, потребовалось использовать язык программирования Python3, библиотеки: sys, random, PyGame, os, math