**«Игра-платформер»**

**Гревцов Андрей 8А и Загаевский Тимофей 9Б**

1 **Назначение**

Наша программа, как и любая игра, предназначена в первую очередь для развлечения. В ней можно весело провести время.

2 **Реализация**

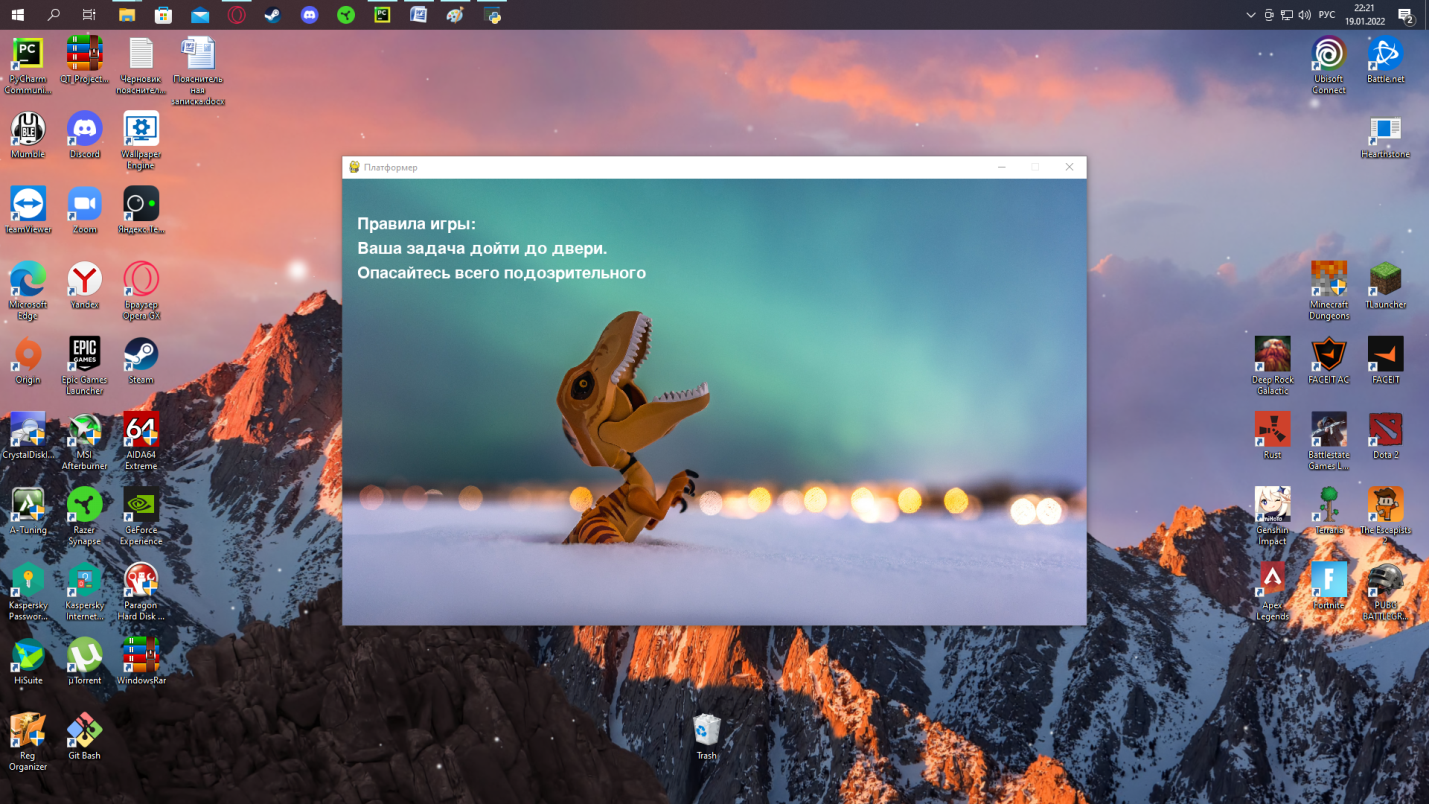
В классе «Player» описан персонаж, его движение, физика, а также столкновения и взаимодействия с различными объектами, такими как дверь, шипы, сундук. Небольшие классы: «Chest», «Star», «Grey\_Star», «Trap», «Door» и «Platform» служат для описания объектов игры. В классе «Level» считывается файл уровня, в котором написаны размеры и позиции объектов, затем он поочередно расставляет их на экране. Так же написано несколько отдельных функций: «start\_screen», «end\_level\_screen», «end\_game\_screen», «die\_screen» и «music». Они служат для отображения заставки, экрана между уровнями, финального экрана, экрана после смерти персонажа и музыки соответственно.

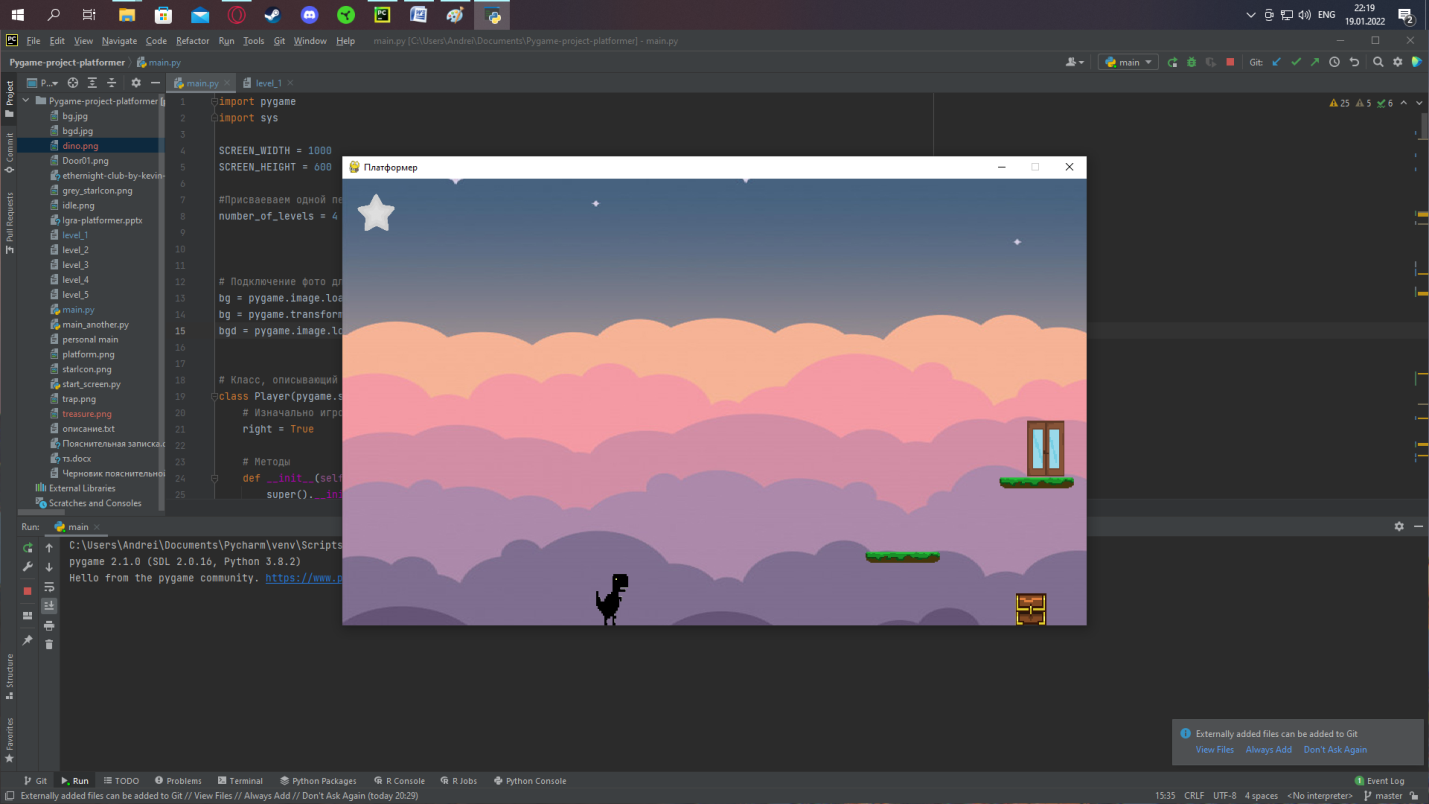
3 **Библиотеки и технологии**

Для создания проекта использовались следующие технологии и библиотеки:

1. pygame
2. Sys

**4 Моменты из игры**

****

****