**Задание проекта**: написать программу для реализации игры – бродилки с счетчиком жизни, а также заставкой и завершающим экраном.

**Пояснительная записка**

**Название проекта:** Игра «Мама для Мамонтенка»

**Автор:** Пономаренко Вера Михайловна

**Описание идеи:** Данная игра представляет собой бродилку на бесконечном зацикленном поле. Задача игрока управлять фигуркой героя посредством клавиш клавиатуры таким образом, чтобы избежать столкновения с препятствиями в виде глыб льда. При столкновении герой теряет жизнь. После потери последней жизни игра завершается автоматически.

**Описание реализации**: При запуске игры появляется заставка. Здесь же изложены правила игры. Нажатие любой клавиши клавиатуры или кнопки мыши активирует запуск игры. В данной игре реализовано бесконечное зацикленное поле, состоящие из клеток двух типов: свободные и препятствия. Герой имеет возможность передвигаться вверх, вниз, вправо и влево на клетчатом поле. При столкновении героя и препятствия модулируется визуализация столкновения и на экране появляется россыпь звездочек. Игра имеет счетчик жизни. Их изначальное количество равно 3 и при столкновении уменьшается на 1. Информация о количестве оставшихся жизней отображается в верхнем левом углу. После потери последней жизни игра автоматически завершается. На экран выводится картинка сообщающая о завершении игры.

**Описание технологий:**

Были использованы следующие модули:

Игровой цикл;

Клетчатое поле;

Спрайты;

Столкновения (и дополнительное украшение при данном взаимодействии героя и препятствия)





