* **Введение**Данный проект представляет собой экшен игру, разработанную на языке python на основе фреймворка pygame. Суть игры:

Игрок сражается против внутриигровых персонажей (поляков), играя за Тараса Бульбу. В этой игре есть два режима: Бесконечный, играя в который, игроку предстоит столкнуться с нескончаемым наплывом врагов; Сюжетный, где игроку предстоит пройти 3 кампании, сражаясь с боссами, обладающими уникальными способностями.

* **Цель проекта**Основной целью проекта является получение удовольствие от игрового опыта и процесса, ведь в ходе данной игры пользователь будет сталкиваться с трудностями и преодолевать их.
* **Что удалось реализовать?**Приложение представляет собой связь 4-ёх окон: главное меню, бесконечный режим, сюжетный режим и статистика. Логику оружия, алгоритм передвижения игровых персонажей, подсчёт статистики, за один бой и за всё время.
* **Кто за что отвечал?**

Костя отвечал за механику оружий, бесконечный и сюжетный режим, а также за сборку всего проекта в одно целое. Кирилл отвечал за внутриигровых персонажей. Арсений отвечал за подсчёт статистики, главное меню, музыку, и подсчёт урона, переключение волн в бесконечном режиме.

* **Что не удалось реализовать либо сделано по другому?**

Класс основного игрока не наследуется от класса Unit, т.к. реализация через отдельный класс намного оптимальнее. Не были реализованы настройки. Враги в бесконечном режиме не становятся сильнее, а их количество увеличивается. Не была реализована прокачка характеристик персонажа за монеты, однако реализована покупка оружий. Запуск скрипта происходит в main\_menu.py, а не в main.py