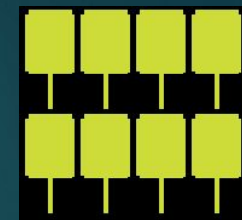


Проект  
Разработка игры  
"БИТВА ТАНКОВ"

# Правила игры

При запуске игры танки противника наступают

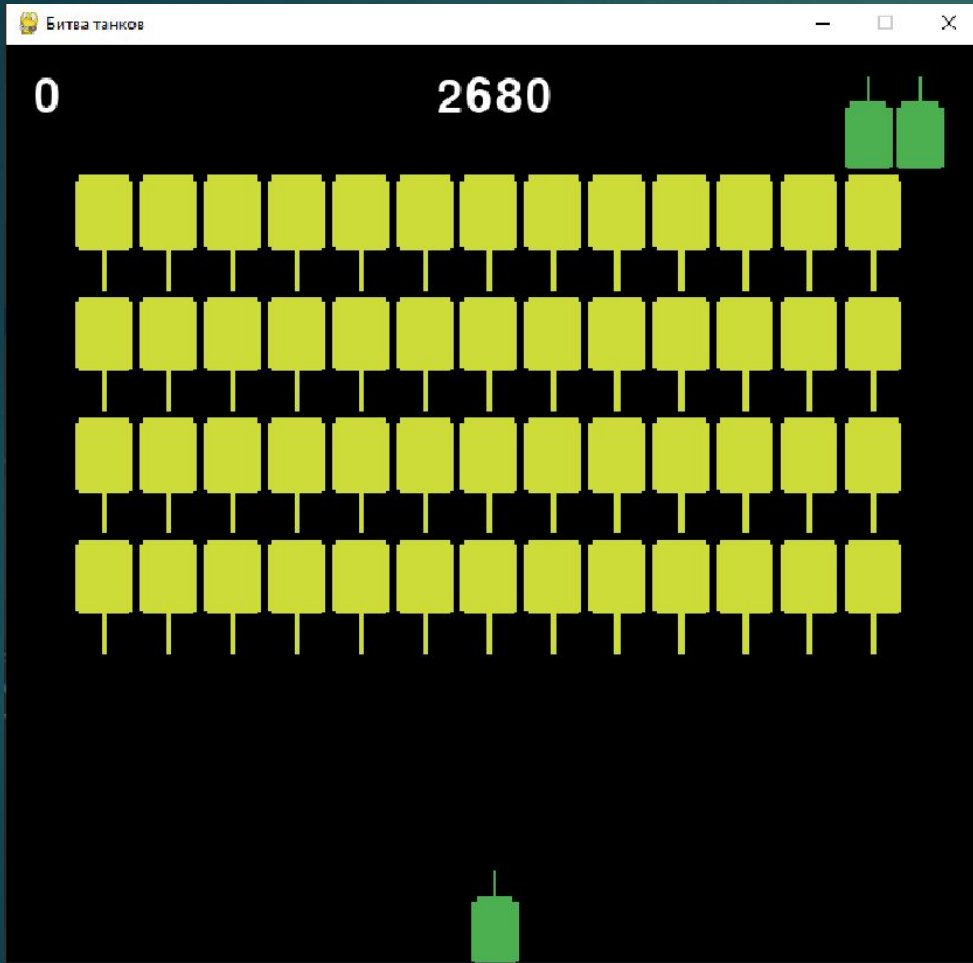


Уничтожить танки противника



Набрать как можно больше количество  
ОЧКОВ

# Игровое поле



- Область игрового поля 700 x 650;
- Название игры "Битва танков";
- В верхней левой области экрана изображен счет за сбитого танка;
- В верхней средней области экрана изображен рекорд сбитых танков
- В верхней правой рабочей области изображены количество жизней игрока

# Инструменты при создании игры:

- Язык программирования - Python;
- Среда разработки - PyCharm;
- Модули - pygame, sys, sprite
- Отрисовка танков - Pixilart