

**Детский технопарк «Альтаир»  
(РТУ МИРЭА)**

**«ОСНОВЫ ПРОМЫШЛЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**«Карточная игра «Grom».»**

Шилов Алексей Борисович

Селезнев Михаил Сергеевич

-----  
Ученики группы 3  
-----

Руководитель: Борисов Артём Игоревич  
-----

Преподаватель Детского технопарка "Альтаир" РТУ МИРЭА

Москва, 2024

## **Название проекта**

Карточная игра «Grom».

## **Авторы проекта**

Шилов Алексей (3 группа).

Селезнев Михаил (3 группа).

## **Описание идеи**

Основная идея проекта-научиться работать с библиотекой pygame и улучшить свои навыки программирования.

## **Описание реализации**

Код состоит из 11 файлов с расширением .py. Некоторые файлы имеют небольшой объем (< 50 строк), но большинство файлов содержат в себе > 150 строк, не считая комментариев, которые делают код более читаемым.

При разработке проекта, было решено по максимуму разбивать код на отдельные файлы с целью улучшения читаемости кода и возможности его тестировать и отлаживать ошибки.

## **Описание технологий**

В ходе реализации проекта использовались библиотеки: pygame, sys, comtypes, json и многие другие. Для запуска программы необходимо установить файл Grom.zip и запустить файл Grom.exe.

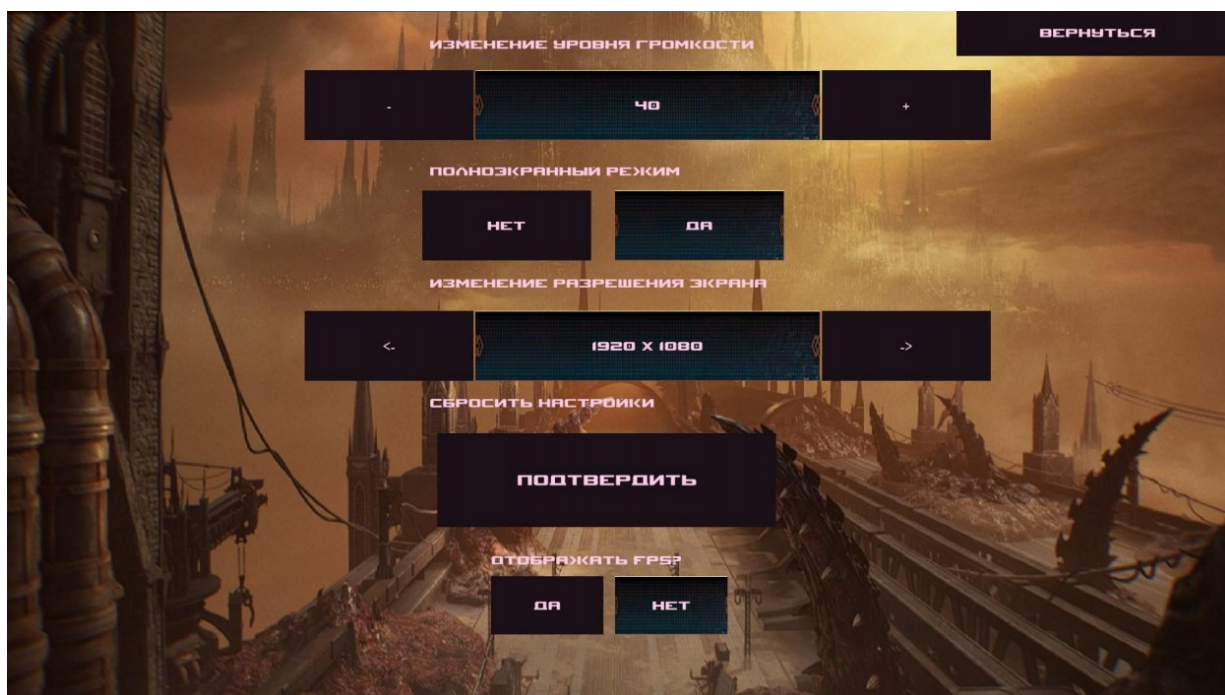
## **Результат работы:**

(представлен на последующих страницах из соображений визуального восприятия)

Главное окно, с помощью которого осуществляется навигация в другие области программы, можно перейти к миссиям, открыть меню настроек или выйти из игры.



Меню настроек, в котором можно изменить уровень громкости, разрешение экрана или подстроить программу под свои нужды и предпочтения.



Боевая арена, на которой происходят масштабнейшие интеллектуальные баталии, в рамках которых игроки поочередно выкладывают карты, стремясь собрать карточную комбинацию или подловить соперника с помощью карт-шпионов.

