

Проект на ругате

# Raw-Raw

Цветкова Александра

Питерцев Аксён

# Качество проектирования

- HeroCat, класс главного героя
  - Отображает счёт игрока на экране. Может передвигаться по тире, чтобы улучшать оружие, принимать посетителей
- Target, класс мишени
  - Мишень может быть статичной, подвижной. Если мишень подвижная, она даёт больше очков игроку, когда посетитель приходит на неё. Также считывает попадание в себя пуль.
- Bullet, класс пуль
  - Пуля имеет разброс. Допустимый разброс задаётся при запуске класса. Далее разброс выбирается модулем random. Класс вызывается с указанием координат выстрела и допустимого разброса. Класс вызывается посетителем.

# Стартовое окно



# Подсчет результатов

счѐт: 130

# Спрайты



# Анимация



# Несколько уровней



# Хранение данных

```
class WorkWithDB:
    def __init__(self):
        self.data = ""

    def create_database():
        query = """CREATE TABLE Progress(
            username TEXT PRIMARY KEY,
            score INTEGER,
            shooting_ranges INTEGER,
            spread INTEGER,
            magazine INTEGER,
            price INTEGER
        )
        """

        with sqlite3.connect(f"data\progress.db") as con:
            con.executescript(query)
```



# Чистый код

```
# необходимые базовые настройки
pygame.display.set_caption("Paw-paw")
screen = pygame.display.set_mode((WIDTH, HEIGHT))
clock = pygame.time.Clock()

# загрузка изображений
hero1 = pygame.image.load("data\\images\\cat1.png").convert_alpha()
hero2 = pygame.image.load("data\\images\\cat2.png").convert_alpha()

# загрузка звуков
shot = pygame.mixer.Sound("data\\music\\shot.wav")
shot.set_volume(0.4)
reload_gun = pygame.mixer.Sound("data\\music\\reload.wav")
reload_gun.set_volume(0.4)
out_bullets = pygame.mixer.Sound("data\\music\\out_pistol.wav")
out_bullets.set_volume(0.4)
pygame.mixer.music.load("data\\music\\bg_music.wav")
pygame.mixer.music.set_volume(0.5)
pygame.mixer.music.play(loops=-1)
```

```
if not os.path.isfile("data\\progress.db"):
    WorkWithDB.create_database()
    WorkWithDB.add_elem("player", [0, 0, -13, 7, 1])
    HeroCat(0, 1, -13, 7, 1)
    target = Target(coords_x["1"])
else:
    info = [x for x in WorkWithDB.load_info("player")][0]
    HeroCat(info[0], info[1], info[2], info[3], info[4])
    for i in range(info[1]):
        target = Target(coords_x[str(info[1])])
```