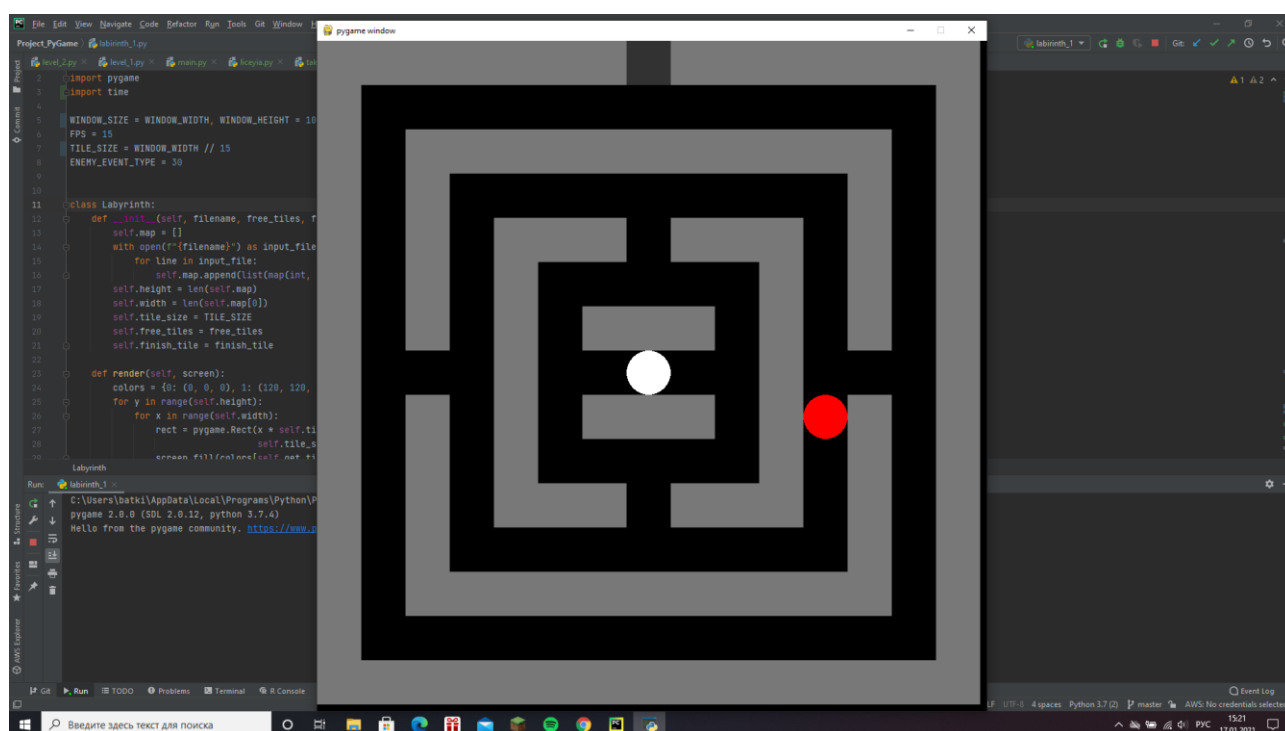


## Игра PyGame - Айдж (Idge)

Авторы: Егор Баткин, Никита Аксенов

Идея нашего проекта - создание игры в жанре визуальная новелла, которая будет включать в себя мини-игры, вписывающиеся в неё по сюжету. Игрок играет за адвоката по имени Айдж, главная цель которого в нашей игре - выиграть суд.

В нашей игре есть 3 «уровня» - первый суд, приглашение главного героя в компанию Медные трубы и финальный суд. На каждом из уровней игрок выбирает реплику главного героя, от которой зависит развитие сюжета и концовка. Также у героев во время их реплик меняются эмоции. Между уровнями есть мини-игры, а также экран загрузки. Уровни и мини-игры написаны в разных python файлах, которые вызываются из главной программы - main.py. В нашей игре мы активно использовали спрайты и задние фоны. Чтобы удобно их использовать мы создали специальный класс Background, который создавал спрайты. Чтобы выводить текст на экран мы создали функцию, которая изменяет текст в зависимости от его длины, а также воспроизводит звук набора текста при выводе каждого символа (они выводятся поочерёдно). Все 3 уровня сделаны по одному шаблону. В нашей игре есть две мини-игры - лабиринт и «охота за чашкой кофе». В лабиринте сначала создаётся карта из текстового файла, который состоит из нулей и единиц. В лабиринте есть враг, который по самому короткому пути двигается к игроку. В игре про кофе мы реализовали клетчатое поле, в одной из ячеек которого находится чашка кофе. При нажатии на кофе оно перемещается в другую ячейку, то есть убегает. После определённого количества повторений кофе всё-таки ловится. Также мы создали экран загрузки - это чёрный фон с надписью «загрузка» и белыми шариками, которые летают и бьются друг о друга и об стенки.



Для работы нашей программы нужны библиотеки pygame, random и time.

