Проект «Игра PacMan»

Автор проекта – Задорожный Александр

Цель проекта – создать аналог игры PacMan. Мне всегда был интересен процесс создания игр по типу «стрелялок» и «бродилок», захватывающие своей — яркостью, цветным, реализующим множество различных идей и концепций геймплеем. И мне захотелось создать что-то такое, что было бы построено по такой же модели.

Конечная цель работы – воссоздать собственную игру с полноценным функционалом.

В проекте реализованы два класса:

* Класс самого Пакмана(class PacMan)
* Класс порталов(class Portals)
* Класс дополнительных ускорителей, которые дают определенные улучшения(class PowerUP)

А также многие функции для работы с этими классами

* Фунции отрисовки персонажей
* Фунции для работы с координатами
* Функции для работы с изображениями
* И другие

Также используются текстовые файлы для сохранения информации о играх.

1. info\_save.txt – номер уровня
2. money.txt – всего заработано очков за все время
3. scoring.txt – информация о всех сыгранных играх
4. colors\_for\_level\_wall.txt – цвета для стен всех уровней и информация о точке спавна.

Для работы проекта необходимо:

import pygame  
import random  
from pynput import keyboard  
import numpy  
from numpy import loadtxt  
import time  
import sys  
import os  
import datetime