Код,который писала Алина Лорс:

Файлы:

1)open\_menu.py

файл -меню игры.

SettingsWindow-окно настроек( музыки и возврата в меню)

MainMenu-главное меню('Новая игра', 'Настройки', 'Выйти'])

2) картинки все, шрифты, цвета, полностью визуал и превращения скелета-код в игру, которую не стыдно показать(имеется ввиду,что был скелет, а стал телом) 100 % моя заслуга.

Пишу на всякий случай,чтоб вы не думали,что я филонила.

А то дизайн занял у меня 5 часов минимум,ведь я мучалась с подключением,отображением,размерами,фтошопом.

3)levels.py

файл про уровни

class NewGameWindow: кнопки, размеры и т.д

4)game\_over.py

class PicAppear-появление картинки плавненько с надписью "конец игры"

class ResultButton(конец игры)

5)презентация сделана мною

6) я версию Дани, где два квадратика играют друг с другом, а сзади них просто красный квадрат

(фотка в презентации есть)

изменила в файле classes, на ту, которую вы видите в игре. Там вырезала пресонажей и фотки искала их самих добавляла эти спрайты в код,

меняла фон, убирала квадраты красные, но, чтобы удар был виден человеку, который играет, оставила немного(при ударе)

Сделала для них анимацию, повороты при стерлках (отзеркалье),убрала белые квадраты, добавила прозрачности к картинкам по вырезанию

7)result.py

Сначала водится никнейм,а потом создает базу данных и показывает их пользователю,что очень важно.

Никнейм надо писать на английском, так как там специальные шрифты,котрые почему-то нет в русском

алфавите, поэтому на окне пользователя на русском отображаться не будет