



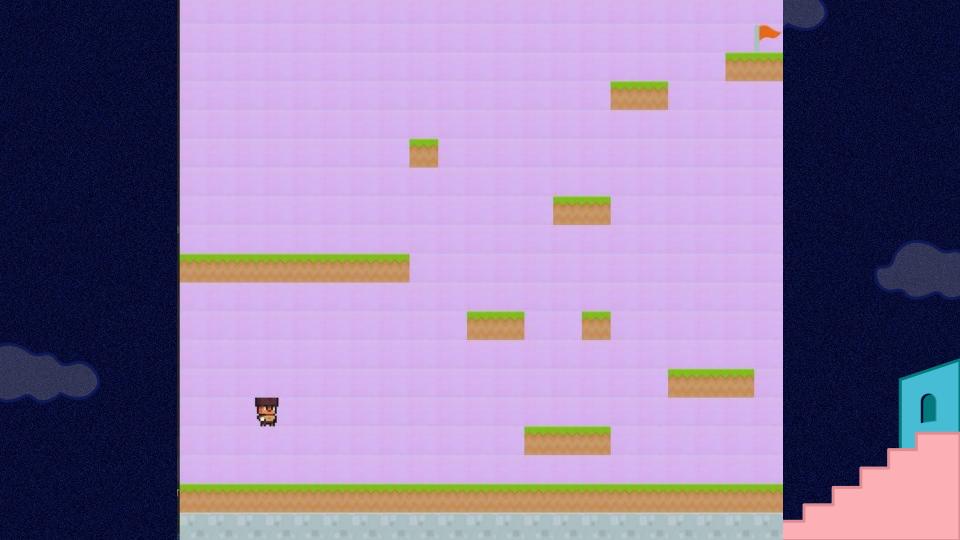
Проект выполнили Никулина Елизавета Щепелева Анастасия

Идея проекта

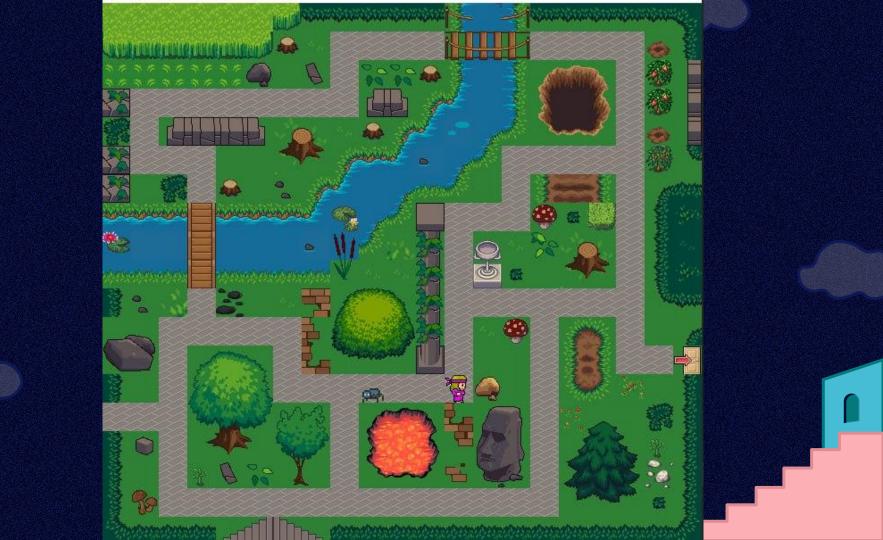
Описание идеи:

- Проект будет представлять собой игру в стиле марио с уровнями-платформами и лабиринтами;
- для того, чтобы перейти на следующий уровень, нужно будет дойти до определенного места;
- сюжетная линия;
- новый уровень = новый персонаж;
- анимация.









Описание реализации

- GitHub для совместной работы
- Библиотеки: pygame, sys, pytmx.
- Tiled создание карт
- Cайте Piskel sprites
- PyCharm написание кода
- Классы: Hero, Enemy, Buttun, Game, Labyrint и др.







```
class Hero:
def __init__(self, pic, position):
     self.x, self.y = position
     self.image = pygame.image.load(f'data/{pic}')
 def get_position(self):
     return self.x, self.y
def set_position(self, position):
     self.x, self.y = position
 def render(self, screen):
     delta = (self.image.get_width() - TILE_SIZE) // 2
     screen.blit(self.image, (self.x * TILE_SIZE - delta, self.y * TILE_SIZE - delta))
```

```
class Enemy:
 def __init__(self, pic, position):
     self.x, self.y = position
     self.delay = 100
     pygame.time.set_timer(ENEMY_EVENT_TYPE, self.delay)
     self.image = pygame.image.load(f'data/{pic}')
 def get_position(self):
     return self.x, self.y
 def set_position(self, position):
     self.x, self.y = position
 def render(self, screen):
     delta = (self.image.get_width() - TILE_SIZE) // 2
     screen.blit(self.image, (self.x * TILE_SIZE - delta, self.y * TILE_SIZE - delta))
```

Развитие проекта

- Добавление уровней
- Возможность собирать бонусы
- Покупка скинов
- Добавление анимации в самой карте
- Новые виды игр

Спасибо за внимание!