**Пояснительная записка.**

**Название**: Эвермор

**Автор**: Казаева Анна

**Описание идеи**:

Игра - бродилка, состоящая из нескольких уровней. Эвермор – неприступный замок, в котором хранится секретное завещание Карла XVI, которое может предотвратить государственный переворот. Игрок должен пройти 3 этажа и не попасться на шипы. Также в замке можно найти золотые дублоны.

**Описание реализации**:

Заставка — изображение замка и краткие правила – образована с помощью функции start\_screen().

5 классов для образования спрайтов: монет, стен, лестницы, свитка и персонажа образованы с помощью pygame.sprite.Sprite.

Уровни(3шт) хранятся в текстовых файлах и генерируются с помощью функций generate\_level() и load\_level().

Столкновение спрайтов определяется с помощью функции pygame.sprite.groupcollide(group1, group2, dokill1, dokill2, collide)

Когда игрок проходит все три уровня, на экране появляется финальное окно – итоги игры и подсчёт заработанных дублонов. Функция finish\_screen(price, f).

При столкновении игрока с шипами появляется табличка GAME OVER (game\_over\_screen(price)) и после нажатия также финальное окно.

С помощью класса Particle на финальном окне генерируются системы частиц в виде монет-дублонов.

  
  
  
    
  
  
