Пояснительная записка.

Название проекта: “Создание игры LEGENDS на Pygame”

Авторы проекта: Дарья Миронова, Анна Завражнова

Идея проекта "Создание игры LEGENDS на Pygame" заключается в разработке игры, которая позволит игрокам прокачивать своих персонажей и разрабатывать стратегии для победы в битвах. Игра будет иметь несколько уровней сложности, чтобы удовлетворить разные уровни игроков. На каждом уровне будут 4 раунда, в которых подбираются любые противники в зависимости от уровня игрока. Сам игрок выбирает 4 доступных персонажа. Для того, чтобы атаковать противника, игрок в нижнем окне набирает очки атаки. Задача игрока - поймать фигуры, т.е. собрать их в корзину. Очки атаки рассчитываются в зависимости от количества пойманных фигур.

Описание реализации:

1. Создание игрового окна

2. Разработка игрового сюжета и персонажей. Необходимо создать разных персонажей с уникальными характеристиками и способностями.

3. Реализация механики игры. Необходимо создать механику сбора очков атаки, определение победителя в битвах и выдачу награды.

4. Разработка системы прокачки персонажей. Игрок должен иметь возможность улучшать своих персонажей, чтобы они становились сильнее и могли побеждать более сильных противников.

5. Создание графического дизайна и звукового сопровождения. Игра должна иметь красивую графику и звуковое сопровождение, которые будут поддерживать атмосферу игры.

6. Тестирование игры.

Необходимые для запуска библиотеки:

Технологии:

1. Python - язык программирования, на котором будет написана программа.

2. Pygame - библиотека для разработки игр на языке программирования Python. Она предоставляет инструменты для создания игровых окон, обработки пользовательского ввода, управления анимацией и звуковым сопровождением.

3. GitHub - онлайн-сервис для хранения и совместной работы над проектами.

4.Blender- графический редактор, который использовался для создания графических элементов игры(персонажи)

5. Random - это встроенная библиотека Python, которая использовалась в проекте для генерации случайных чисел и событий в игре. Например, для выбора случайного врага

6. SQLiteStudio- инструмент, для создания бд.

7. Time - это встроенная библиотека Python, которая позволяет работать со временем и задержками. В проекте она использовалась для управления скоростью анимации и движения объектов на экране.