Танки

Проект Арсения Романенкова

Классы и их методы

1) class Tank(pygame.sprite.Sprite)

В данном классе вызываются спрайты танков, а также в его методе update описано движение обоих танков. Метод is\_collide заменяет картинку танка на картинку взрыва при коллизии со снарядом одного из танков.

2)class Tank\_Shell(pygame.sprite.Sprite)

Данный класс отвечает за появление снаряда и его последующие движение по направлению ствола танка, который выстрелил этим же снарядом с помощью метода update.

3) class Tiles(pygame.sprite.Sprite)

В этом классе хранится картинка плитки, которая в начале игры вызывается для построения рельефа игровой карты, координаты которой передаются через метод \_\_init\_\_(self, group, x, y).

4) class Kirpichi(pygame.sprite.Sprite)

В этом классе хранится картинка кирпичной стены, которая в начале игры вызывается для построения рельефа игровой карты, координаты которой передаются через метод \_\_init\_\_(self, group, x, y).

5) class Bushes(pygame.sprite.Sprite)

В этом классе хранится картинка куста, которая в начале игры вызывается для построения рельефа игровой карты, координаты которой передаются через метод \_\_init\_\_(self, group, x, y).

6) class Start\_Screen(pygame.sprite.Sprite)

Этот класс инициализирует появление начального экрана игры.

База данных

В своем проекте я использовал базу данных SQL, которая хранит количество побед первого и второго танков