**Пояснительная записка по проекту Осипчука Артёма и Пиняева Кирилла 9 «Б»**

**«Dicey dungeons»**

Идеи:

* Нам очень понравилась идея оригинальной игры и мы решили воссоздать её в своём исполнении и со своими доработками
* Проект был создан для того, чтобы люди смогли поиграть в нашу игру. Она имеет достаточно хороший геймплей, чтобы пройти её не один раз и даже пройти не с первого

Классы:

* Menu – класс с которого начинается любая добропорядочная игра. Он может осуществить выход из игры, показать авторов или начать\продолжить игровую сессию.
* MapPeredvizenie один из наших любимых. Он отвечает ходьбу по карте персонажем, и взаимодействие абсолютно всеми компонентами игры: враги, сундуки, люки, торговец и, конечно же, яблоки. Мы его любим из-за обилия проведённых за ним часов, хотя сейчас баги в нём отсутствуют.
* MainCharacter не особо полезный класс, но благодаря нему мы всегда знаем статистику персонажа, такую как деньги, местоположение или жизни.
* Inventory привязан к карте через персонажа, т.к. это один из классов сохраняющих прогресс. В нём вы можете менять вооружение персонажа и вообще хранить его.
* Torgovec это самый необязательный класс, он всего лишь продаёт вам неограниченное(ну кроме вашего запаса монет) кол-во способностей из определённого ассортимента.
* Weapons, также как и Enemy\_editor нужны для создания оружия и врагов. Они хороши тем, что связаны с вспомогательным классом Load\_lvl, и можно делать каких угодно врагов и способности. Это задатки для людей, любящих моды на игры
* Fight это самый проблемоёмкий класс. В нём происходят бои, связывающие все предыдущие классы между собой и составляющие геймплейную основу игры.
* Treasure\_Chest прост. Он передаёт вам спрятанное в нём сокровище

Технологии:

* Кроме стандартной библиотеки Pygame использовались библиотеки Random и os. Ещё использовались спрайты для героев и врагов, а также для анимации люка.
* Модульность почти не использована из-за слишком большого переплетения классов между собой

Особенности:

* В отличие от оригинала, здесь присутствуют броски кубика соперника и переработанная система боя
* Присутствует главный босс, созданный в честь «Яндекс лицея», при проигрыше которому вы получаете вердикт «Доработать» и отправляетесь в самое начало
* В игре нет только одной функции оригинала – улучшения оружия, что компенсирует наличие абсолютно всего остального

Выводы: Мы создали что-то вполне играбельное и работающее. Мы считаем, что в проекте осуществлены все требования и все заявленные цели.

Доработки: сделать модификации для игры: больше врагов, больше способностей. Улучшение графики, добавление выбора персонажа и их отличительных черт, улучшение финального босса и концовок.

**Приложение**: скриншоты базы данных и формочек Qt.disigner