Название проекта: Lazy Reborn

Авторы проекта: Кудряшов Алексей и Асабина Дарья

Игра создана для проведения досуга. Она подойдет людям

всех возрастов. Игра развивает навыки построения логических

цепочек, внимательность к деталям и стратегиеские навыки.

Цель - набрать как можно больше очков, побеждая на каждом

уровне всех врагов и босса.

Проект состоит из 13 файлов с кодом:

- main.py (главный файл, запускающий игру)

-constants.py (файл, содержащий все константы и большинство глобальных переменных)

-functions.py (файл с основными функциями)

-class\_basic.py (файл с одноименным классом, содержащий основные фунции и переменные для других классов)

-class\_bullets.py - (файл с одноименным классом, содержащий функции для осуществления движения пуль)

-class\_camera.py - (файл с одноименным классом, содержащий функции для движения камеры)

-class\_enemy.py - (файл с одноименным классом, содержащий функции, осуществляющие движение и урон врагов)

-class\_no\_go\_tile.py - (файл с одноименным классом, содержащий непроходимые спрайты)

-class\_tile.py - (файл с одноименным классом, содержащий спрайты локации)

-class\_heart.py - (файл с одноименным классом, содержащий функции для манипуляции с жизнями героя)

-class\_end\_level\_tile.py - (файл с одноименным классом, содержащий анимацию телепорта между уровнями)

-class\_medpack.py - (файл с одноименным классом, содержащий функции для аптечки)

В папке Data содержатся:

спрайты (basic\_bullet.jpg – пуля, boss.jpg – босс, heart.jpg – жизни, dead\_heart.jpg – отсутствующие жизни, end\_level\_locked\_door.jpg – закрытый портал, end\_level\_unlocked\_door.jpg – открытый портал, floor.jpg - пол на локации, fon.png – фон заставки, just\_dote.jpg – герой, mar.png – враг, medpack.jpg – аптечка, nothing.png – заставка для экрана паузы и смерти, wall.jpg – стены на локации);

звуки(hit.wav – урон героя, pew.wav – звук выстрела, robot\_hit.wav – урон врага или босса, soundtr.wav - саундрек);

уровни (level\_0.txt, level\_1.txt, level\_2.txt, level\_3.txt, level\_boss.txt).  