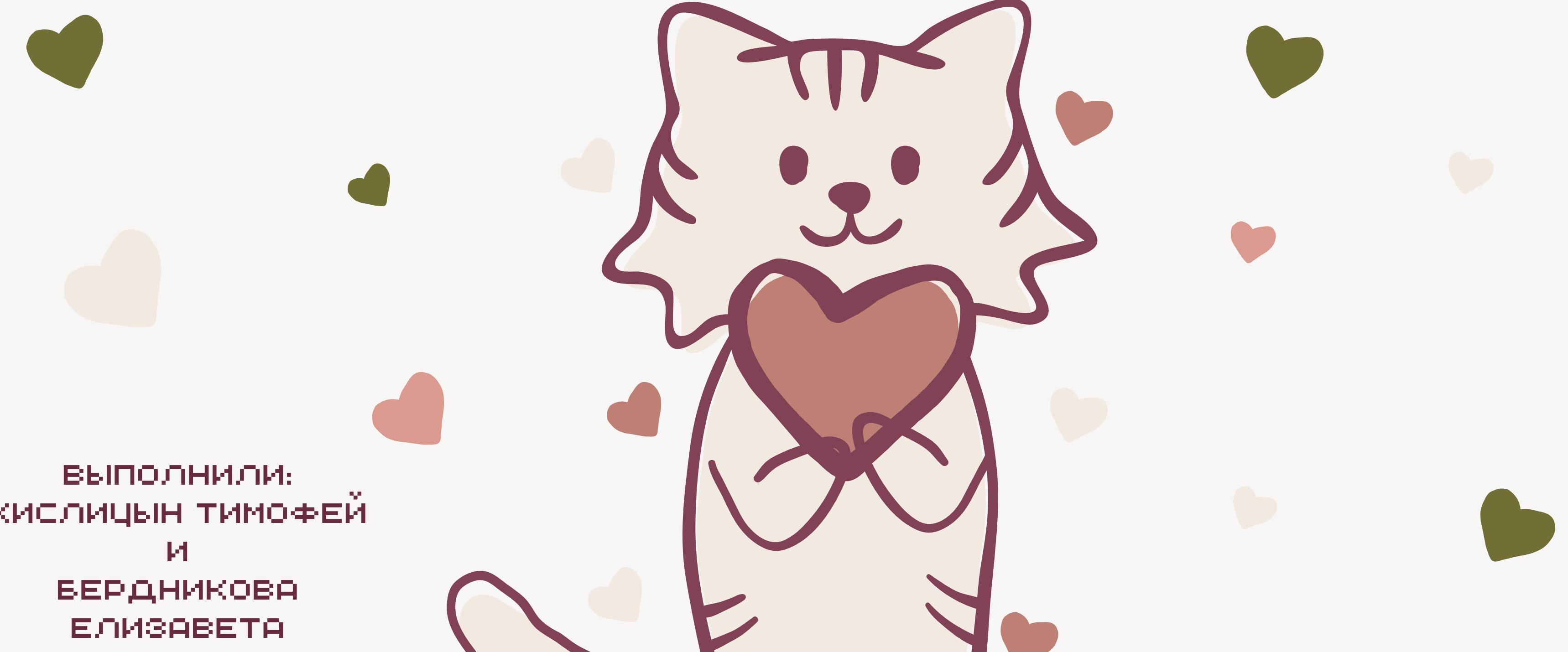
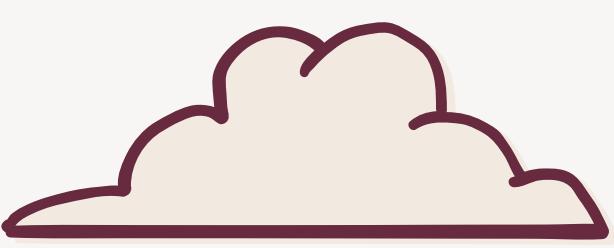


SHADDS OF ROLSEA!



ВЫПОЛНИЛИ:
КИСЛИЦЫН ТИМОФЕЙ
и
БЕРДНИКОВА
ЕЛИЗАВЕТА



ИДЕЯ ПРОЕКТА:



НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА:

SHARDS OF POWER

ЦЕЛЬ:

ПОГРУЗИТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ В НЕЗАБЫВАЕМОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ГЛАВНОГО ГЕРОЯ, СОПРОВОЖДАЕМОЕ АНИМАЦИЕЙ И КРАСИВОЙ
МУЗЫКОЙ

ВОЗМОЖНОСТИ:

- ХОДЬБА, ПРЫЖКИ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗНЫХ АТАК(БРОСКИ
ФАЕРБОЛОВ, ПОСТАНОВКА АТАКУЮЩЕГО ЩИТА/НАНЕСЕНИЕ УРОНА
ПРИ РАСХОЖДЕНИИ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ, ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ)
- ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В НЕСКОЛЬКО ЛОКАЦИЙ
- СОЗДАНИЕ НОВОЙ ИГРЫ
- ВЫКЛЮЧЕНИЕ/ВКЛЮЧЕНИЕ МУЗЫКИ
- ПОЕДИНКИ С РАЗЛИЧНЫМИ ПРОТИВНИКАМИ
- БИТВА С БОССОМ
- ПОИСКИ ЖИЗНЕННЫХ РЕСУРСОВ
- ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КРАСОЧНЫМ ЛОКАЦИЯМ





РЕАЛИЗАЦИЯ:

PYGAME

СТРУКТУРА ПРОЕКТА:

SHARDS_OF_POWER.EXE

DATA

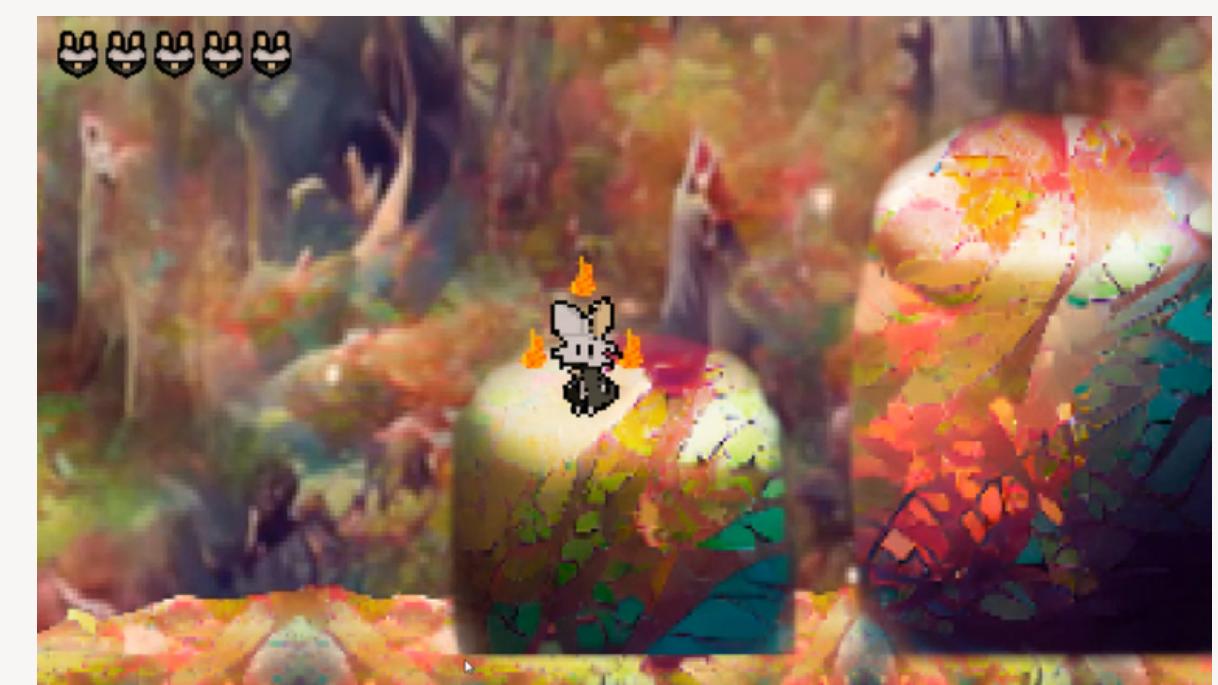
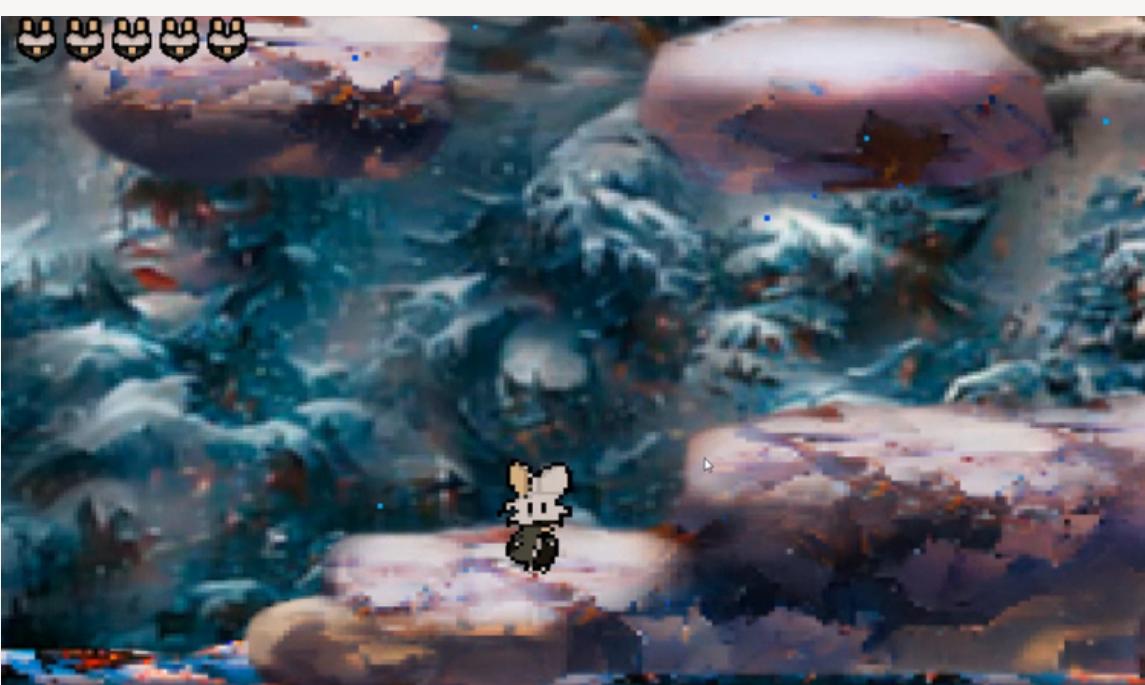
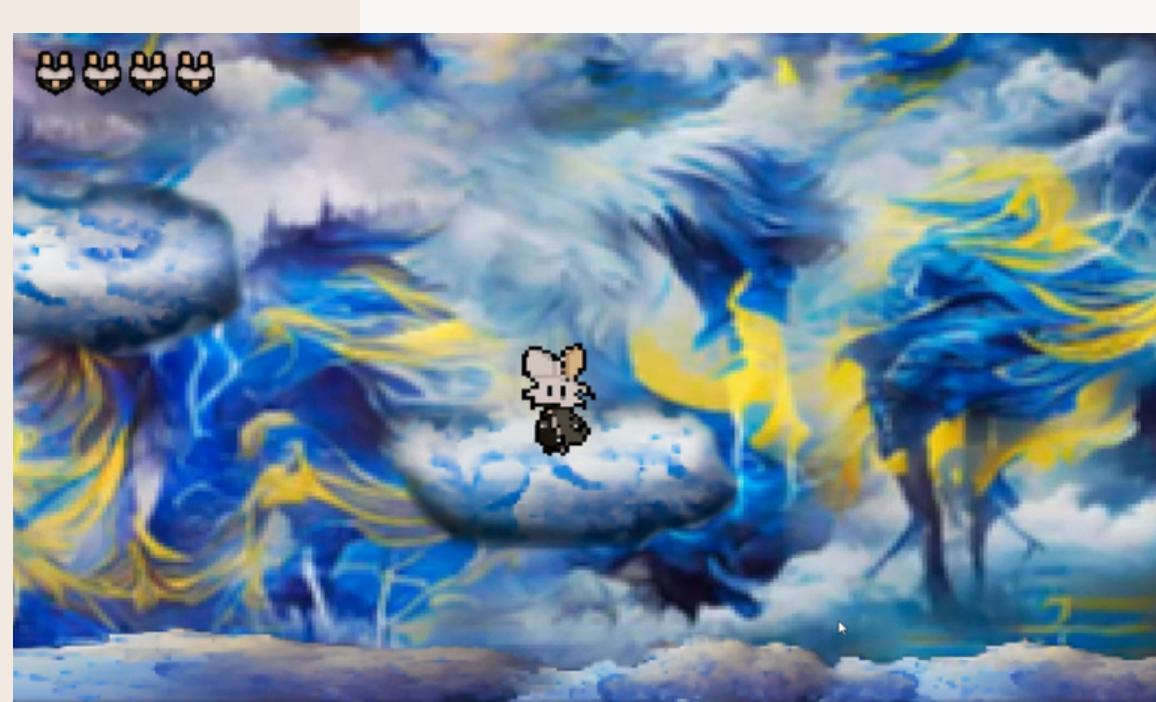
LEVELS.PY

SHAPES_OF_POWER.PY

SOUNDS.PY

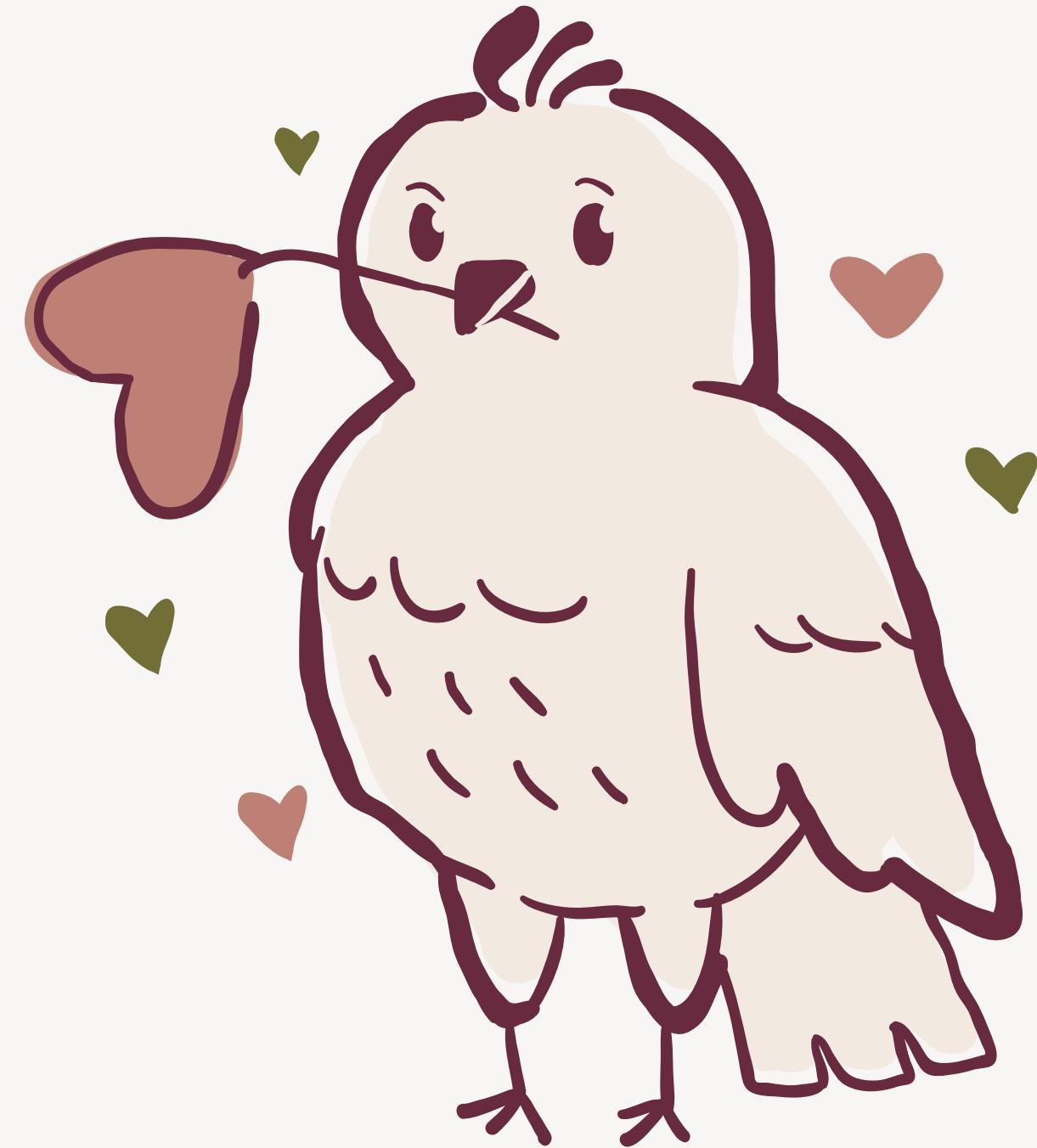


ВНЕШНИЙ ВИД ПРИЛОЖЕНИЯ:



ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ БИБЛИОТЕКИ:

PyGame
Random





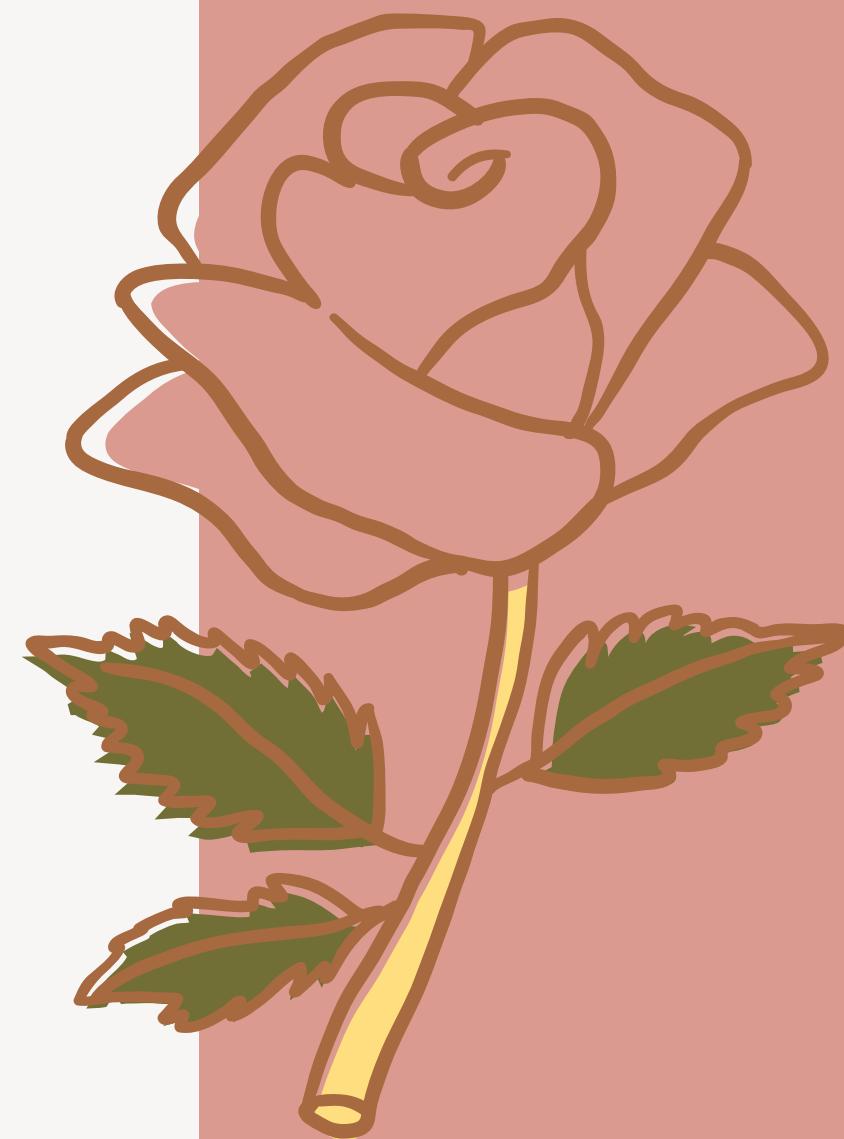
РАБОТА БЕРДНИКОВОЙ ЕЛИЗАВЕТЫ:

- ВСЕ ВИЗУАЛЬНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
- ПОМОШЬ СОЗДАНИЯ ОСНОВНЫХ МЕХАНИК
- АНИМАЦИЯ
- СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ И ПОЯСНИТЕЛЬНОЙ ЗАПИСКИ
- НАХОЖДЕНИЕ МУЗЫКИ И ЗВУКОВ
- ПРОЕКТИРОВКА УРОВНЕЙ



РАБОТА КИСЛИЦЫНА ТИМОФЕЯ:

- СТРУКТУРА КОДА
- ВСЕ ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ
- РАБОТОСПОСОБНОСТЬ
- ОБРАБОТКА МУЗЫКИ И ЗВУКОВ
- ПРОЕКТИРОВКА И РЕАЛИЗАЦИЯ УРОВНЕЙ
- КОМПИЛЯЦИЯ ЕХЕ ФАЙЛА



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

