Яндекс.Лицей

Проект по Pygame

Будимир, Борис, Анатолий

Игра Labyrinth

О возможностях:

Labyrinth – это интересная игра для одного человека. Пользователь может создавать лабиринт, основанный на введённых им параметрах. Также он имеет возможность пройти на скорость несколько лабиринтов, предложенных программой. После чего его результат может быть занесён в таблицу рекордов.

Реализация.

Программный код включает в себя набор из четырнадцати классов:

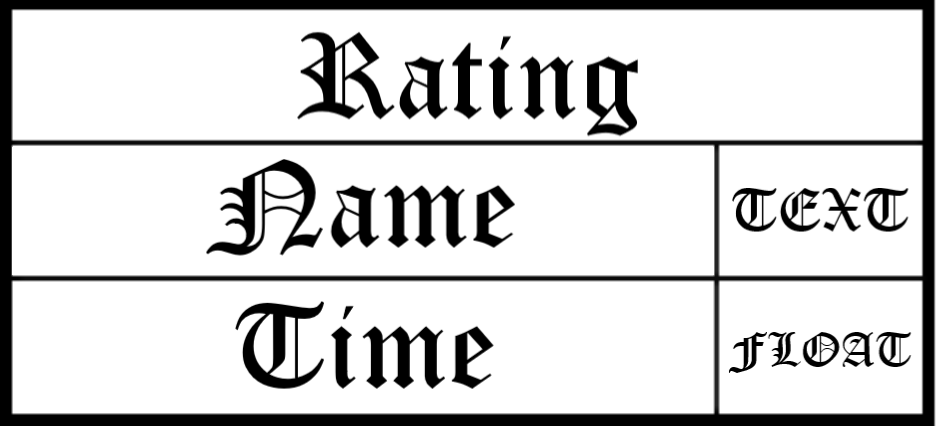
* class Pra\_window – предок всех окон
* class Pole – отвечает за работу с игровым полем
* class Hero – отвечает за героя на игровом поле
* class MainWindow – отвечает за главное меню
* class Button – отвечает за работу кнопок
* class Background – отвечает за фон в главном меню
* class InputBox – отвечает за ввод информации в предыгровом меню
* class Set\_in\_game – отвечает за паузу в игре
* class Setting – отвечает за окно настроек
* class Pre\_game\_setting – отвечает за настройки перед игрой
* class Setting – отвечает за окно настроек
* class Dilog – отвечает за ввод имени пользователя после прохождения испытаний
* class Rating – отвечает за окно настроек
* class Help – отвечает за окно помощи

База данных:

Проект содержит одну базу данных (data\_base), которая включает в себя 1 таблицу:

1. rating

Структура базы данных:



Использованные библиотеки:

* sys
* pygame
* os
* sys
* sqllite3
* random
* math
* keyboard
* time

Выполнение работы:

Будимир:

1. Game\_window
2. Path\_algorithm
3. Dilog\_after\_chel
4. Setting\_in\_game
5. Window

Анатолий:

1. Main\_window
2. Help
3. Setting\_before\_game
4. Music
5. Rating
6. Setting\_window

Борис:

1. Pole\_generate\_algorithm
2. main
3. Небольшая часть Game\_window
4. Variables



