Задание проекта

Состав команды: Маркушина Алиса

Реализовать компьютерную игру. Игрок может перемещаться по квартире, исследовать мебель, получать ключи, открывать ими замки, брать и использовать предметы. Есть два режима: мирный и обычный, в обычном за игроком с постоянной скоростью бежит суслик, от которого нужно убегать. В отличие от игрока суслик может проходить сквозь мебель (“по” мебели, потому что он маленький и может пробежать под столом или ловко и быстро забраться на диван, не боится грязи и воды). При соприкосновении игрока и суслика игра заканчивается проигрышем. Если игрок открывает входную в квартиру дверь, то убегает и побеждает. В квартире семь комнат: Прихожая, Коридор, Кухня, Кладовая, Гостиная, Кухня, Ванная и Спальня. Игрок появляется в спальне (хорошая концовка предыдущей части игры «Суслик: остаться в живых»). Перемещение стрелками, взаимодействие с предметами нажатием мышки, описание высвечивается текстом сверху от экрана с комнатой. Комната размера 7 на 7, перемещение героев идет «по клеточкам». На экране старта можно выбрать режим, посмотреть самые быстрые прохождения или начать игру, на экране после конца игры можно увидеть свой результат (время прохождения).