

Проект: «Dungeon» с использованием технологий pygame

Ученик Корольков Д. Е.

Методист Копытина Е.А.

[Ссылка на репозиторий](#)

Содержание

1) Название проекта.....	3
2) Авторы проекта.....	3
3) Описание идеи.....	3
4) Описание реализации.....	
5) Описание технологий.....	
6) Интерфейс программы «Dungeon».....	

Название проекта

Требуется выполнить проект по pygame под названием «Dungeon», который обладает следующими функциональными возможностями:

- Загрузка карты
- Взаимодействие объектов
- Создание и удаление объектов
- Меню улучшения возможностей персонажа
- Сбор очков при победе

Авторы проекта

Корольков Дмитрий Евгеньевич (Ученик 11 класса)

Описание идеи и ТЗ

- Загрузка/добавление/изменение (как текстовый файл) карты
- Загрузка/добавление/изменение (как текстовый файл) параметров анимаций
- Загрузка/добавление (как файл png) изображений для анимаций
- Загрузка/добавление/изменение (python кода (можно добавлять классы кода спрайтов во время выполнения)) спрайтов
- Считывание всей входной информации (с клавиатуры, мышки)
- Отображение карты (списков спрайтов)
- Передвижение камеры
- Отображение анимаций
- Интерфейс управления (действия которые можно будет совершать в игре (главное меню, кнопки загрузки карты и др.))
- Прототип игры для показа функциональных возможностей

Описание реализации

Система «Dungeon» была разработана с помощью следующих классов:

- Animation();
- Run()
- Sprite(pygame.sprite.Sprite);
- Point(Sprite)
- Button(Sprite);
- Font()
- Text();
- Map()
- Camera();
- Group()
- MainWindow
- и др.

Описание технологий

- Paint
- Программное создание кода
- Блокнотное создание спрайтов и карты

Необходимые для запуска библиотеки:

- os
- pygame
- time
- sys
- importlib
- shutil
- math

Скриншот программы «Dungeon»

