константинова мария

ЗУЕВ НИКИТА

САЛИКОВ ГЕОРГИЙ



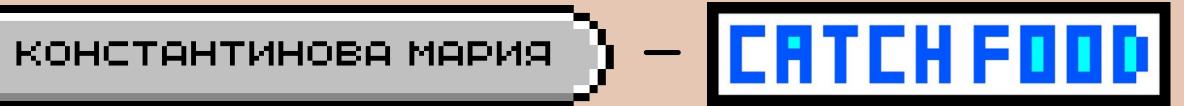


# 

# BOCHOBY NEFINA BCEM USBECTHAA ИГРА ТАМАГОЧИ



3 мини-игры

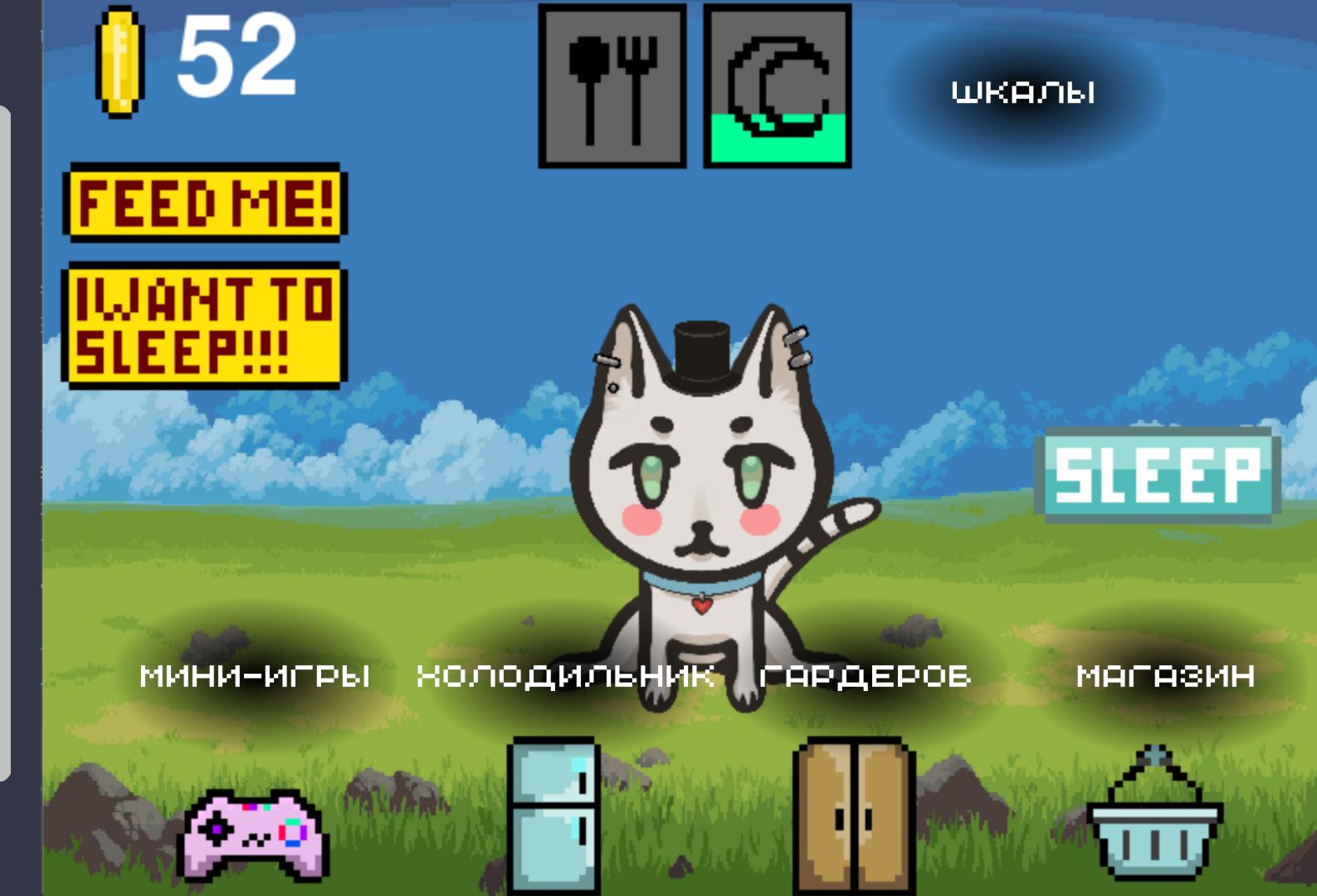








Л М В Ю



## Реализовала Мария









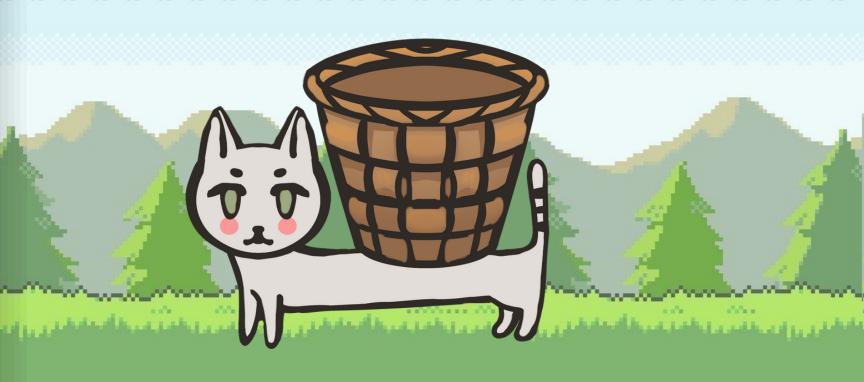
ИГРА СУТЬ КОТОРОЙ является в ловле еды, ГЛАВНОЕ СЛУЧАЙНО НЕ ПОЙМАТЬ БОМБОЧКУ)

ПОМОГИТЕ КОТИКУ ЗАРАБОТАТЬ МОНЕТКИ И BURRUTE ^ ^

выли использованы вазы <u>данных, классы и</u> ВСЕРАЗЛИЧНЫЕ ФУНКЦИИ

КОТ ЯВЛЯЕТСЯ НАШИМ СОВСТВЕННЫМ ПЕРСОНАЖЕМ



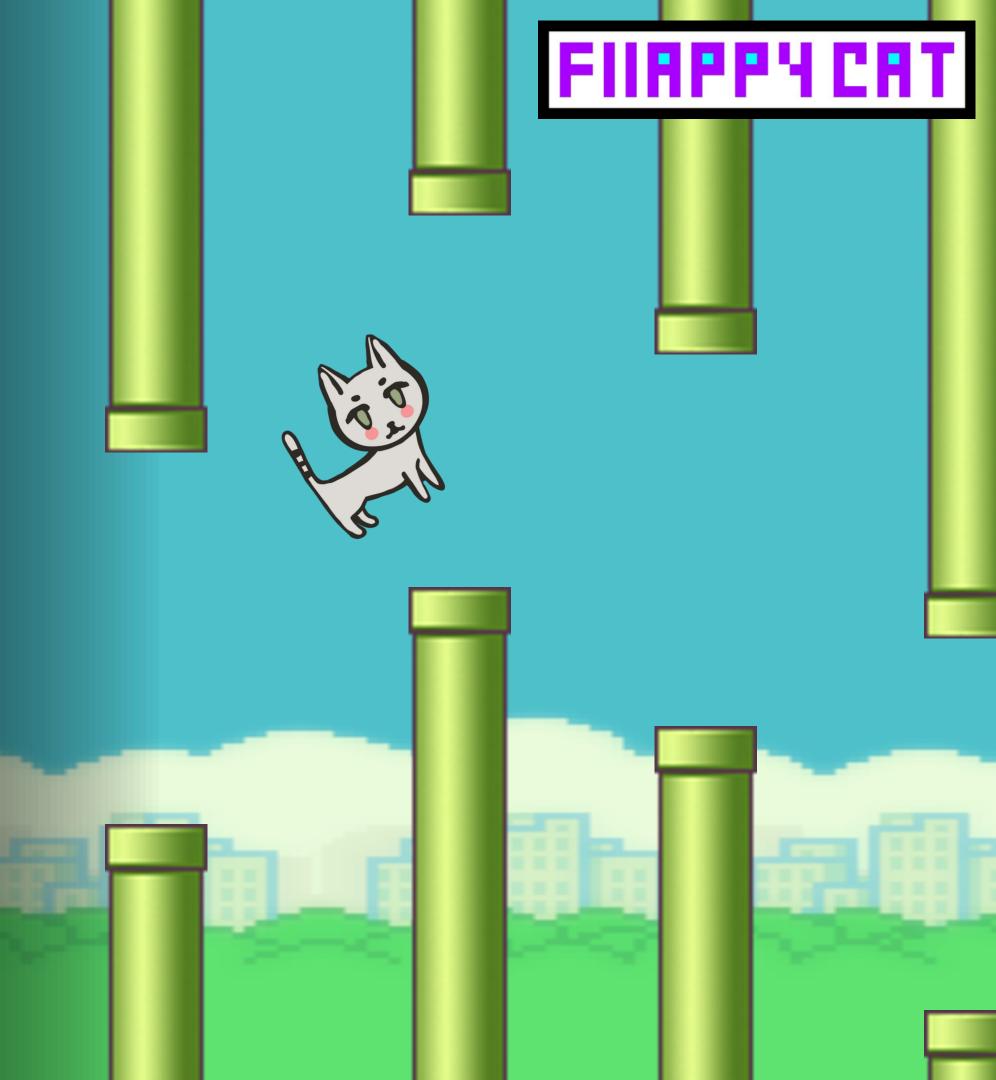


### Реализовал Никита

ИГРА СУТЬ КОТОРОЙ ЗНАКОМА КАЖДОМУ ПОМОГИТЕ НАШЕМУ КОТУ ПРОЛЕТЕТЬ КАК МОЖНО ДОЛЬШЕ И НЕ ВРЕЗАТЬСЯ ^\_^

БЫЛИ ИСПОЛЬЗОВАНЫ БАЗЫ ДАННЫХ, КЛАССЫ И ВСЕРАЗЛИЧНЫЕ ФУНКЦИИ

СКОРОСТЬ, А
СООТВЕТСТВЕННО И
СЛОЖНОСТЬ ПОСТЕПЕННО
УВЕЛИЧИВАЮТСЯ, ВЫ НЕ
СОСКУЧИТЕСЬ)



## Реализовал Георгий

ИГРА СУТЬ КОТОРОЙ является в том чтовы проложить дорогу от кота К МЫШКЕ).

СДЕЛАЙТЕ ЭТО КАК МОЖНО выстрее и получите з звезды и много монет ^\_^

БЫЛИ ИСПОЛЬЗОВАНЫ БАЗЫ. данных, классы и ВСЕРАЗЛИЧНЫЕ ФУНКЦИИ

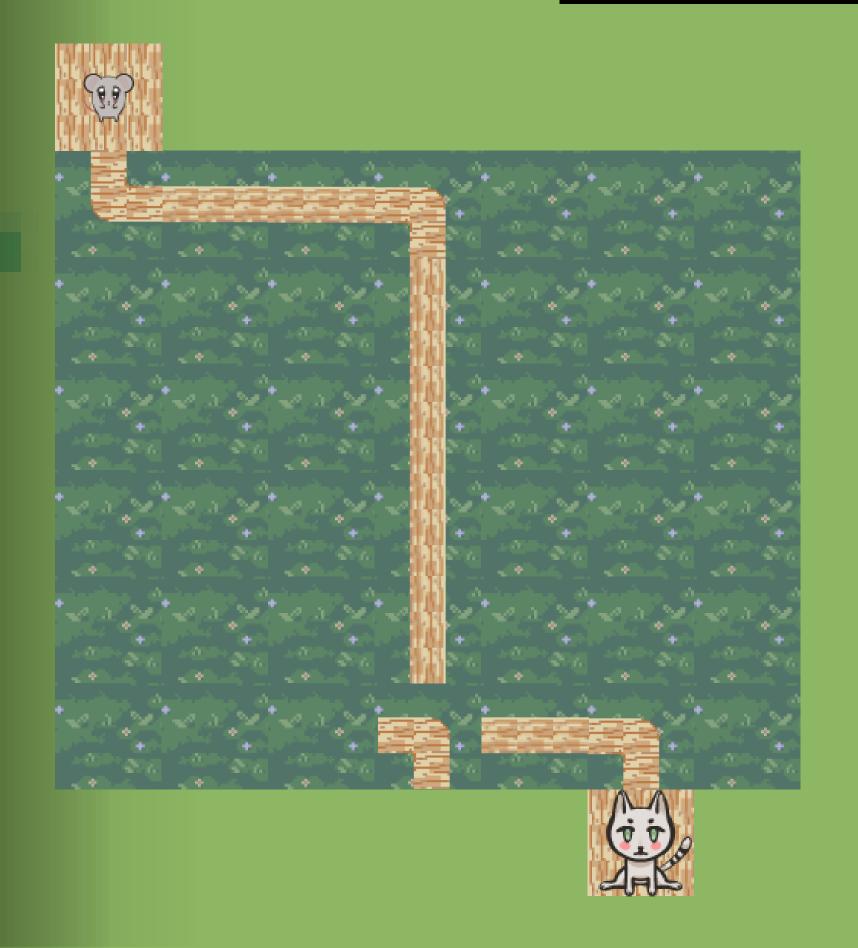
волото и вся ИНФРАСТРУКТУРА придумана нами











### 1. РҮТНОМ ФАИЛЫ



#### main.pu

СТАРТОВЫЙ И ОСНОВНОЙ ЭКРАН. ОТРИСОВКА ШКАЛ, МОНЕТ, ЭКРАНОВ МЕНЮ МИНИИГР ХОЛОДИЛЬНИКА, ГАРДЕРОВА И МАГАЗИНА, КЛАСС-АНИМИРОВАННЫХ СПРАЙТОВ. ЗАПУСК МИНИИГР ИЗ ДРУГИХ ФАЙЛ<mark>ОВ</mark>.



#### button\_and\_consts.py



ФУНКЦИЯ ДЛЯ ЗАГРУЗКИ ФОТО

ФУНКЦИЯ Д<mark>ЛЯ ЗАРАВОТКА МОНЕТ В МИНИИ</mark>ГРАХ класс кнопки

ФУНКЦИЯ ВЫХОДА ИЗ ИГРЫ И СОХРАНЕНИЯ ПАРАМЕТРОВ В БД КОНСТАНТЫ И ПЕРЕМЕННЫЕ, ИЗМЕНЯЕМЫЕ ИЗ ВНЕ

#### CRTCH FOOD

ФУНКЦИИ СТАРТОВОГО, ОСНОВНОГО И КОНЕЧНОГО ЭКРАНОВ миниисры.

КЛАССЫ ИГРОКА, ПАДАЮЩИХ ЕДЫ И БОМБ.

#### FIIRPPY CRT

ФУНКЦИИ СТАРТОВОГО, ОСНОВНОГО И КОНЕЧНОГО ЭКРАНОВ миниисры.

#### MICEHUNT

меню уровней, основные экраны уровней экраны поведы и проигрыша

### СТРУКТУРА

### 2. ВВ ФАЙЛЫ



tamagochi.db

BESTSCORES - ЛУЧШИЙ СЧЕТ ДЛЯ FLAPPYCAT И FOODCATCH

**МОМЕУ - КОЛИЦЕСТВО МОНЕТ** SCALES - ПРОЦЕНТЫ ШКАЛ И ВРЕМЯ SLEEP - СПИТ ЛИ КОТ



mice.c

MICEHUNT\_BESTSCORES - CKONSKO ЗВЕЗДОЧЕК ПОЛУЧЕНО ЗА КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ



clothes\_and\_food.db

CLOTHES - КУПЛЕНА ЛИ КАЖДАЯ ВЕЩЬ И надета ли на кота FOOD - СКОЛЬКО КАЖДОЙ ЕДЫ ИМЕЕТСЯ





