Пояснительная записка к проекту "Pacman".

Здравствуйте :). Если вы читаете этот текст, то, вероятно, вы заинтересовались нашим проектом :).

Его сделали мы - ученики Яндекс.Лицея: Феоктистов Денис Олегович и Мостовой Даниил Владимирович.

Собственно, по названию можно представить то, как выглядит проект. Он сделан по мотивам всем известной игры Pacman. Однако большая часть игры - авторские фишечки и нововведения.

Мы старались сделать структуру проекта максимально гибкой, чтобы проект мог легко дорабатываться и новые фишечки могли вводиться без всяких трудностей. Поэтому в нем присутствует достаточно логичное разделение на группы: интерфейс, обработчики, вспомогательные классы и, собственно, сами игровые классы.

Классы интерфейса отвечает за отрисовку окон, классы обработчиков отвечают, как это ни странно, за обработку данных и корректную работоспособность программы, вспомогательные классы просто делают работу с кодом более удобной и понятной, а игровые классы это все, что присутствует в самой игре: спрайты и лабиринт.

Нам удалось реализовать три достаточно сложные и наиболее значимые фишечки. Первая – рандомно генерируемыйся лабиринт. Данная фишка позволяет добавлять огромное количество режимов и делать игру сбалансированной. Вторая - ИИ приведений. Да, мы не заверяем, что это самый лучший и надежный ИИ, но это было наилучшим, что мы смогли релизовать. Третье - цикличная анимация спрайтов. Все спрайты в нашей игре имеют одинаковый цикл анимации, что позволяет легко добавлять новые спрайты, новых персонажей, а также благодаря нему все персонажи ходят исключительно по клеткам.

В своем проекте мы использовали библиотеку pygame, его модули pygame.font и pygame.mixer, модуль random и библиотеку datetime (вероятно это не самая лучшая библиотека для задачи в нашем проекте, но у нас не было времени искать и разбираться в других библиотеках). Поэтому для запуска проекта вам необходимо установить библиотеку pygame.

Это все, что мы хотели пояснить. Желаем Вам насладитьcя игрой :).

(Ниже приведены скриншоты игры)

 