Название: Py-Dungeon

Авторы: Буханов Денис, Чуев Александр

Описание идеи:

С помощью библиотеки pygame реализовать простую модель пошаговой Roguelike игры, с возможностью сохранения, множеством уровней, пошаговой боевой системой и т.д.

Реализация:

Программа полностью состоит из классов расположенных в разных модулях.

Класс launcher отвечает за логику лаунчера который запускается перед самой игрой, в нем можно выбрать размер окна, FPS

Класс main - основной класс, совмещает работу лаунчера и игры, отвечает за логику работы игры в целом

Класс game - класс самой игры

Класс board - необходим для отрисовки спрайтов, добавления их в группы pygame.sprite.Group так как вся игры состоит из спрайтов

Так же есть множество классов унаследованных от pygame.sprite.Sprite, которые определяют логику работы всех элементов игры (врагов, игрока, препятствий и т.д.

Что нужно доработать:

1. Так как это лишь модель реализованны только базовые функции,
2. В будущем возможны улучшения графики, доработка врагов, добавление большего кол-ва анимаций, фиксы багов и т.д.