Яндекс.Лицей

Реферат на тему:

«Создание игры «Fire and water »

Над проектом работала:

Беляева Александра

Преподаватель:

Метляхин А. И.

Вологда 2022

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение

1. Обоснование выбора среды обработки
2. Аналог
3. Описание проекта
4. Игровой цикл
5. Заключение

**Введение**

**Цель проекта** — разработать игру, похожую на её прототип – игру «Огонь и вода».

Процесс работы проходил в 4 основных этапа:

1. Исследование предметной области.
2. Постановка и анализ задач.
3. Описание проекта
4. Разработка.

В результате было разработано приложение «Fire and water», соответствующее поставленным целям.  
  
Пояснительная записка к курсовому проекту была выполнена в текстовом редакторе Microsoft Office Word 2010 и представлена в печатном виде.

|  |
| --- |
| ЗАДАНИЕ |

1. Тема проекта: Создание игры «Огонь и вода».  
2. Срок сдачи проекта: 28.02.2022

**1. Обоснование выбора среды разработки**

Так как программа курсового проекта должна быть реализована на языке программирования Python, то было принято решение использовать среду разработки Pycharm. Данная среда является мощным и удобным инструментом в разработке программ на языке программирования Python.

**2. Аналог**

Данная программа имеет аналоги. Рассмотрим один из них. Это игра «Огонь и вода».

|  |
| --- |
|  |

**3. Описание проекта**

class Player – класс, отвечающий за все характеристики и способности первого игрока. Содержит следующие функции:

1. move – функция, отвечающая за перемещение игрока по полю и его реакцию на нажатие определённых клавиш.
2. update, update 2 – отвечают за реакцию игрока при взаимодействии с платформой.
3. obstacle –отвечает за реализацию трамплинов и взаимодействие игрока с ними.
4. boofer – отвечает за реализацию взаимодействия между горизонтальной частью платформы и игроком/
5. plarform – отвечает за взаимодействии между платформой и игроком.

class Player 2 имеет аналогичные функции.

**4. Игровой цикл**

В игровом цикле описывается реализация всей игры, в том числе обрисовка интерфейса, создание платформ, буферов и прочее.

Игра включает в себя 2 уровня, которые не отличаются по функциональности игроков, но имеют различающийся интерфейс.

В программе присутствует меню игры, фоновая музыка, звуки, сопровождающие некоторые движения. Игра имеет 2 варианта развития событий – победа и поражение. При разных исходах в конце открываются разные окна: либо поздравление с победой, либо сообщение о поражении.

**5. Заключение**

В ходе работы была создана полно функционирующая игра «Огонь и вода». Все цели и задачи, поставленные мной, были выполнены. Мне понравилось выполнять данный проект.