

Введение

Краткая формулировка задачи

Целью данной работы является разработка 2D-платформера на языке C++ с использованием библиотеки SFML. Игра под названием *NeverLend* вдохновлена классической серией *Super Mario*, но отличается уникальной атмосферой и механиками. Главный герой — котик, который путешествует по уровням, преодолевает препятствия, сражается с врагами. В отличие от оригинальной игры, враги здесь не атакуют на расстоянии, а наносят урон только при непосредственном столкновении.

Актуальность поставленной задачи

Разработка игр является важной областью программирования, поскольку позволяет применять различные алгоритмы, структуры данных и принципы объектно-ориентированного проектирования. Создание 2D-платформера на C++ с использованием SFML актуально, так как это дает возможность изучить работу с графикой, физикой, коллизиями и управлением игровыми объектами. Кроме того, подобные проекты помогают развить навыки оптимизации кода и организации архитектуры игрового движка.

Игра *NeverLend* предлагает нестандартную атмосферу, что делает ее интересной для игроков, предлагающих не только классический геймплей, но и необычную стилистику. Разработка подобного проекта позволяет также исследовать способы создания игровой атмосферы через визуальные и звуковые эффекты.

Краткое описание разделов пояснительной записи

Пояснительная записка включает следующие разделы:

- Анализ аналогов – рассмотрение существующих платформеров, и их особенностей.
- Технологии разработки – обзор используемых инструментов и их преимуществ.
- Проектирование игры – описание, классов, игровых механик и уровней.
- Реализация – детали кода, работа с графикой, физикой, коллизиями и управлением.
- Тестирование – проверка корректности работы игры и устранение ошибок.
- Заключение – выводы о проделанной работе и направления развития проекта.

Данный проект представляет собой полноценную игру с возможностью дальнейшего расширения, например добавления новых уровней, врагов или механик.

						Лист	КП 5-04-0612-02.42.12.25 ПЗ	3
Изм.	Лист	№докум.	Подпись	Дата				