

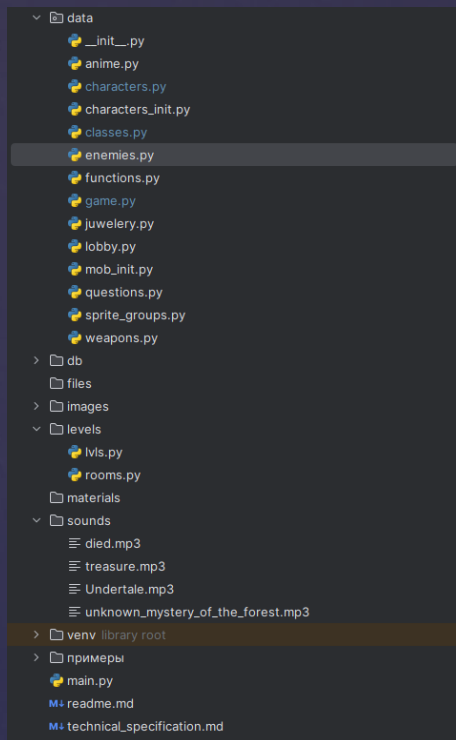
# Until it Done

{ Фролов Никита, Колесников Егор, Школа 1501

Фролов Никита – тим.лидер, основной цикл  
игры, классы мобов, игрока и пули

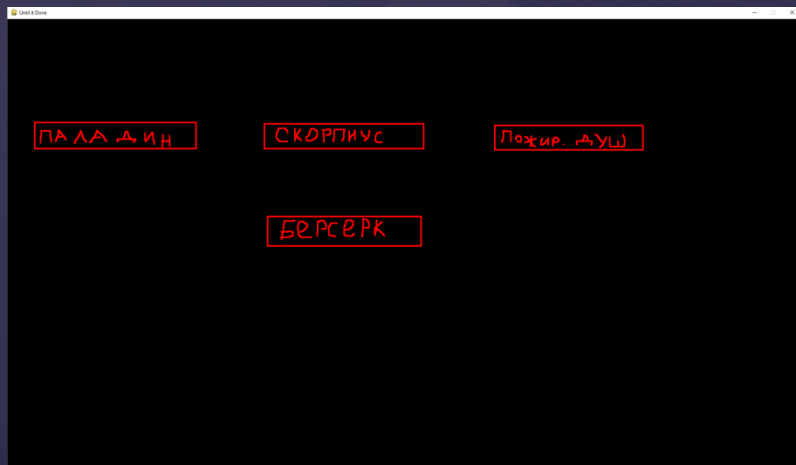
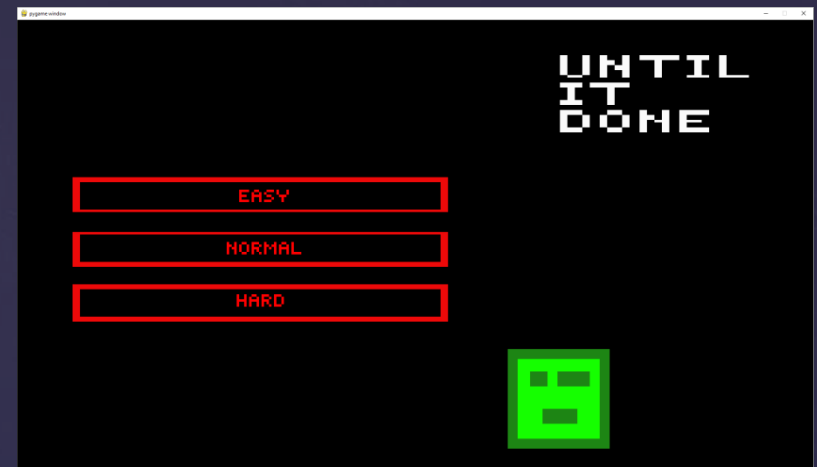
Колесников Егор – раб, художник, генерация  
мобов и уровней, окна окончания игры

# Команда

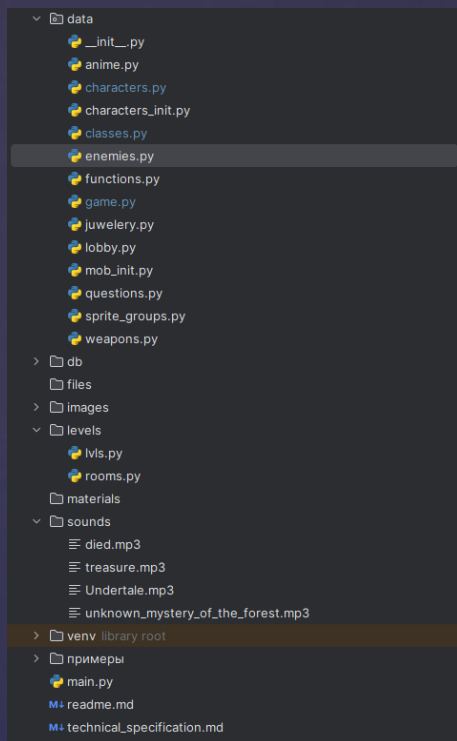


Berserk.png  
Berserk\_1.png  
BLOB.png  
BOSS\_PORT.png  
characters.png  
CHEST.png  
died.jpg  
difficulty.png  
Field\_Archer.png  
Field\_BOSS.png  
Field\_Swordman.png  
Field\_TANK.png  
Forest\_archer.png  
Forest\_Swordman (1).png  
Forest\_TANK.png  
game\_over.png  
general.png  
KOLODA.png  
LIFE\_SWORD.png  
LIFESTEALER.png  
lobby.png  
lobby-1.png  
lobby-2.png  
lvl1\_wall.png  
lvl2\_field\_wall.png  
lvl2\_forest\_wall.png  
lvl3\_wall.png  
magician.png  
MIMIC.png  
New Piskel (5).png  
New Piskel (6).png  
paladin.png  
paladin\_1.png  
PEN.png  
Port\_archer (1).png  
Port\_swprdman.png  
Port\_TANK.png  
scorpius.png  
scorpius\_1.png  
win.png

# Файлы



Внешний вид



- 1) main.py
- 2) lobby.py
- 3) game.py
- 3.5) Всё остальное

# Работа Кода

# Код

```
4 usages  ▴ Fr-noname
def lobby(difficulty_nomer=1): # Функция лобби, повторяющиеся комменты не буду добавлять
    # (Например: Изображение загружаем)
    sound = 'sounds/'
    pygame.init()
    image = load_image('lobby.png') # Изображение загружаем
    size = w, h = (1920, 1080)
    screen = pygame.display.set_mode(size) # Создаем окно
    clock = pygame.time.Clock()
    fps = 144 # fps
    running = True
    screen.blit(image, dest=(1, 1))
    sound1 = pygame.mixer.Sound(sound + 'Undertale.mp3') # Звук на фоне
    channel = sound1.play(-1)
    sound1.set_volume(1) # Громкость звука

    while running: # Цикл игры
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:
                running = False
            if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN: # кнопки меню
                pos = event.pos
                if 50 <= int(pos[0]) <= 1025:
                    if 400 <= int(pos[1]) <= 475: # кнопка выбора персонажа
                        game.choose_of_character(difficulty_nomer=difficulty_nomer)
                    elif 525 <= int(pos[1]) <= 600: # Настройка уровня сложности
                        game.settings()
                    elif 650 <= int(pos[1]) <= 725: # Выход из игры
                        running = False
                pygame.display.flip()
                # print(clock.get_fps())
                clock.tick(fps)

pygame.quit()
```

```
1 usage  ▴ Fr-noname
def settings(): # Выбор уровня сложности
    pygame.init()
    image = load_image('difficulty.png')
    size = w, h = (1920, 1080)
    screen = pygame.display.set_mode(size)
    clock = pygame.time.Clock()
    running = True
    screen.blit(image, dest=(1, 1))

    while running:
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:
                running = False
            if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
                pos = event.pos
                if 50 <= int(pos[0]) <= 1025:
                    if 400 <= int(pos[1]) <= 475: # уровень сложности: легко
                        difficulty_nomer = 1
                        running = False
                    elif 525 <= int(pos[1]) <= 600: # уровень сложности: средне
                        difficulty_nomer = 2
                        running = False
                    elif 650 <= int(pos[1]) <= 725: # уровень сложности: сложно
                        difficulty_nomer = 3
                        running = False
                screen.blit(image, dest=(1, 1))
                pygame.display.flip()
            pygame.quit()
        lobby.lobby(difficulty_nomer=difficulty_nomer) # Снова вызываем лобби
```

```
def choose_of_character(difficulty_nomer=1): # выбор персонажа
    sound = 'sounds/'
    pygame.init() # инициация Pygame
    size = (1920, 1080)
    screen = pygame.display.set_mode(size)
    pygame.display.set_caption("Until it Done")
    image = load_image('characters.png')
    clock = pygame.time.Clock()
    fps = 120
    sound1 = pygame.mixer.Sound(sound + 'Undertale.mp3')
    channel = sound1.play(-1)
    sound1.set_volume(1)
    running = True
    screen.blit(image, dest=(1, 1))
    ALL_SPRITES = pygame.sprite.Group()
    while running:
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:
                running = False
            if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
                pos = event.pos
                a = False
                player_pos = pygame.Vector2(960, 520)
                if 64 <= int(pos[0]) <= 457 and 247 <= int(pos[1]) <= 313: # выбор паладина
                    a = paladin_init(player_pos, ALL_SPRITES=ALL_SPRITES)
                elif 619 <= int(pos[0]) <= 1007 and 247 <= int(pos[1]) <= 313: # выбор скорпиуса
                    a = scorpius_init(player_pos, ALL_SPRITES=ALL_SPRITES)
                elif 1176 <= int(pos[0]) <= 1536 and 247 <= int(pos[1]) <= 313: # выбор пожир. душ :D
                    a = souleater_init(player_pos, ALL_SPRITES=ALL_SPRITES)
                elif 627 <= int(pos[0]) <= 1000 and 475 <= int(pos[1]) <= 548: # выбор берсерка
                    a = berserk_init(player_pos, ALL_SPRITES=ALL_SPRITES)
                if a:
                    start(player_pos, ALL_SPRITES=ALL_SPRITES)
            if event.type == pygame.KEYDOWN:
                if event.key == pygame.K_t: # выбор секретного персонажа
                    stroka = input()
                    a = False
                    player_pos = pygame.Vector2(960, 520)
                    if stroka == 'general':
                        a = general_init(player_pos, ALL_SPRITES=ALL_SPRITES) # выбор генерала
                    if stroka == 'nEgor':
                        a = egor_init(player_pos, ALL_SPRITES=ALL_SPRITES) # выбор персонажа нЕгор
```

```

def bad_ending(): # YOU DIED
    sound = 'sounds/'
    pygame.init() # Инициация PyGame
    size = (1920, 1080)
    screen = pygame.display.set_mode(size)
    pygame.display.set_caption("Until it Done")
    image = load_image('died.jpg')
    clock = pygame.time.Clock()
    fps = 120
    sound1 = pygame.mixer.Sound(sound + 'died.mp3')
    channel = sound1.play()
    sound1.set_volume(1)
    screen.fill((0, 0, 0))
    running = True
    screen.blit(image, dest=(1, 1))
    while running:
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:
                running = False
            if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN: # чтобы закрыть окно щелкаем по окну
                running = False
        pygame.display.update()
        pygame.display.flip()
        clock.tick(fps)
        pygame.display.flip()
    sound1.stop()
    pygame.quit()
    lobby.lobby()

```

```

1 usage  1 YourName +1
def good_ending():
    sound = 'sounds/'
    pygame.init() # Инициация PyGame
    size = (1920, 1080)
    screen = pygame.display.set_mode(size)
    pygame.display.set_caption("Until it Done")
    image = load_image('win.png')
    clock = pygame.time.Clock()
    fps = 120
    sound1 = pygame.mixer.Sound(sound + 'Undertale.mp3')
    channel = sound1.play(-1) # знач. -1 циклит мелодию
    sound1.set_volume(1)
    screen.fill((0, 0, 0))
    running = True
    screen.blit(image, dest=(1, 1))
    while running:
        for event in pygame.event.get():
            if event.type == pygame.QUIT:
                running = False
            if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN: # выход по клику по окну
                running = False
        pygame.display.update()
        pygame.display.flip()
        clock.tick(fps)
        pygame.display.flip()
    sound1.stop()
    pygame.quit()
    lobby.lobby()

```

# Ещё код

Источники:

- 1) [Курсы — Яндекс LMS](#) — основная информация о pygame
- 2) [python - Как сделать камеру за игроком Pygame - Stack Overflow на русском](#) — генерация и отрисовка уровней
- 3) [pygame.mixer — pygame v2.1.4 documentation](#) — звуки на фоне (их заиклиность)
- 4) [pygame.sprite — pygame v2.1.4 documentation](#) — Спрайты и их взаимодействия
- 5) [Пример игры на Python с Pygame: столкновения и стрельба](#) — класс пули

# Список литературы



Ответы на вопросы

Спасибо за внимание.