Название: Панкс нот дед

Авторы: Зотова Екатерина и Урвачёв Роман

Описание идеи: Игра-бродилка в стиле Roguelike в которой главный герой "Красный плесень" бродит в поисках дороги в магазин, встречая на своём пути Копов. В конце концов он должен дойти до так нужного ему сокровища.

# Описание реализации:

Проект реализован на нескольких классах:

* Класс **MusicAndSounds**

Класс отвечающий за все звуки в игре.

* Класс **Button**

Класс кнопки, которая может отслеживать координаты мышки, и проверять нажали ли на неё.

* Класс **Main**

В нём выполняется вызов самого окна, устанавливаются все первоначальные характеристики игры

описываются все задействованные в игре объекты. Также в этом классе производится вызов меню

и последующее создание игрового поля.

* Класс **Map**

Класс для создания игровой карты, которая всегда начинается с одной и той же карты, а далее генерируется случайным образом.

* Класс **Room**

Этот класс предназначен для работы с самой комнатой в которую попадает игрок. Из специального файла читается расположение врагов и препятствий, а потом отображается на экран.

* Класс **Tile**

Этот класс нужен для назначения определённых свойств плиткам на карте

* Класс **Enemy**

Класс врагов, которые могут ходить и стрелять. Они обладают ИИ, который позволяет им определять наикратчайший путь до персонажа.

* Класс **Player**

Этот класс отвечает за персонажа которым управляет игрок. На кнопки WASD он ходит, на стрелочки стреляет. Это сделано дабы затруднить процесс игры.

* Класс **Bullet**

Этот класс который отвечает за все пульки на карте. Пуля разбивается при столкновением с персонажем или стеной.

* Класс **Artifact**

Класс который отвечает за артефакты и их влияние на персонажа.

Описание технологий:

Для реализации проекта были использованы стандартные средства библиотеки PyGame. Анимация персонажей берется из GIF-анимации разрезанной на кадры. Анимация персонажей и прорисовка мебели для уровней - ручная работа.

Скриншоты 