# НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ВЫСШИЙ КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАТИКИ

Кафедра информатики

# Прикладная информатика

ОТЧЕТ

О разработке игровой программы

«Защитник леса»

## Автор: *Малеев Александр Вадимович* */Подпись студента/*

Группа *107а1*

Преподаватель: *Попов Л.К.*

Отчет принят:

ОЦЕНКА */Подпись преподавателя/*

### Дата принятия отчета

Новосибирск, 2021 г.

**Содержание отчета:**

1. Игра заключается в защите сундука с золотом от шахтёра. В вашем распоряжении есть меч, некоторое кол-во кинжалов и камень, котором можно кидаться. Шахтёр бессмертен, но есть призрак, который в состоянии вас убить, после каждого удара по вам призрак будет возвращаться к месту, на котором стоит сундук. Также у вас есть возможность убить шахтёра, но он возродиться. Также призрак и шахтёр не будут вечно ходить одинаково, они будут ускоряться, а шахтёр и вовсе не будет идти к сундука по прямой дороге. При смерти персонажа он умирает и отправляется на небеса.
2. Сначала в программе запускается окно с меню, после нажатия на кнопку «Start the game» запускается сама игра с игровой локацией, персонажем, двумя врагами и сундуком. Будет производится удар мечом, метание кинжала или бросок камня, в зависимости от нажатой клавиши. После завершения игры выводится меню, из которого можно выключить игру.
3. Модуль запуска программы:

import mygame

if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':

mygame.menu2()

mygame.game()

Памятка преподавателю

1. Студент представляет преподавателю свою программу и отчет по ней на последнем занятии перед защитой проекта.
2. Преподаватель выставляет на титульном листе отчета свою оценку за проект.
3. Преподаватель собирает отчеты студентов и предоставляет их комиссии в день защиты.
4. Проекты, по которым отсутствует подписанный преподавателем отчет к защите не допускаются.