

Astro panic

Jak działa:

Gra jest napisana w języku programowania *Python* przy pomocy biblioteki *pygame*. Dzięki tej bibliotece stworzenie gry nie było trudne. Najpierw stworzyłem tło i napisałem pierwszą klasę *Player*. Dodałem ruchy mojemu statku i wszystko się zaczęło. Zaczął tworzyć nowe klasy, takie jak *UFO* i *PlayerLaser*. Ponieważ wszystkie obrazy namalowałem sam, zajęło to sporo czasu. Dużo czasu zajęło też stworzenie menu. Czytałem wiele artykułów, ale ostatecznie stworzyłem proste i wygodne menu. Dodałem także trzy życia mojemu graczowi, które są wyświetlane za pomocą małych ikon podczas gry. Dodano także licznik zabitych *UFO* za niszczenie powolnych *UFO* gracz otrzymuje mniej punktów niż za niszczenie szybkich. Postanowiłem przechowywać dane najlepszej gry w formacie *csv*, aby w przyszłości móc stworzyć tabelę najlepszych wyników.

Inspirowana:

Astro Panic to hołd dla zapomnianej klasyki o nazwie Astro panic. Postanowiłem to zrobić, ponieważ pamiętam, jak mój starszy brat grał w coś takiego w dzieciństwie.

Jak grać:

Na ekranie są kosmiczne *UFO* a gracz musi je wszystkie zastrzelić. Wrogie *UFO* poruszają się po ekranie. *UFO* nie strzelają do gracza, ale kiedy statek wroga zderzy się z graczem na dole ekranu, jedno życie zostaje utracone. Gracz ma 3 życia. Gdy wszystkie życia zostaną utracone, gra się kończy. Za każdym razem pojawiają się te same wrogie *UFO*, a gracz musi je wszystkie ponownie zastrzelić, ale prędkość nowych wrogich *UFO* wzrasta. Nie można ukończyć gry. Koniec gry nastąpi, gdy gracz straci wszystkie życia.

Opis funkcjonalności:

Po uruchamianiu programu pojawi się ekran, na którym zobaczysz krótki opis gry i najlepszy wynik. Aby rozpocząć grę, naciśnij "Enter". Aby poruszać się po ekranie, musisz używać klawisze nawigacyjne strzałka w lewo, aby poruszać w lewo i strzałka w prawo, aby poruszać w prawo. Strzelaj spacją. Jeśli chcesz wyjść z gry, naciśnij "esc".

Najbardziej nudne i długie było czytanie i rozumienie funkcji w bibliotece *pygame*.

Ponieważ sam narysowałem wszystkie obrazy do gry, było to dość interesujące.

Roman Furman (255909)