

Игра «Рыцарь в подземелье»

Описание:

В данном задании Вам нужно закончить разработку полноценной ролевой игры «Рыцарь в подземелье». В игре будет необходимо играть за рыцаря, который путешествует по многоэтажному подземелью, борется с врагами и собирает сокровища.

Будет дан код движка игры, текстуры и игровая логика. Некоторые из классов и методов изначально не реализованы в предоставленном коде. Их и необходимо будет реализовать. В помощь будут даны полные диаграммы классов, которые должны быть представлены в проекте.

Кроме реализации новых методов, будет так же нужно дописать недостающий код в некоторые из существующих функций и методов. Места, в которых требуется исправление, помечены меткой **#FIXME**.

Кроме основных заданий, есть и дополнительные. В них вам нужно будет немного усовершенствовать игру. В качестве ответа вам необходимо будет прикрепить архив, содержащий всю структуру папок Вашего проекта.

Успешного выполнения задания!

Текст задачи:

Скачайте заготовку проекта.

Реализуйте все классы в соответствии с UML диаграммами, и исправьте все **#FIXME**.

Дополнительные задачи:

1. Реализованы собственный противник и союзник;
2. Добавлена отрисовка миникарты;
3. Реализован дополнительный эффект.

Критерии оценивания:

1. Должны быть реализованы все необходимые классы;
2. Схема наследования должна соответствовать заданной;
3. Программа должна корректно выполняться с исходными YAML файлами;
4. Реализация дополнительных заданий