

Детский технопарк "Кванториум" г. Череповец

Лицей Академии Яндекс

Курс - "Основы промышленного программирования"

Square evades

Авторы проекта: Владимир Ткаченко,
Георгий Черткоев

Руководитель: Сергей Гжегожевский
26.02.2021

Цель: создание игры в жанре близкому к платформеру

Задачи:

1. Генерация идеи, сбор информации
2. Составление ТЗ
3. Написания приложения
4. Тестирование и отладка
5. Создание пояснительной записи и презентации
7. Презентация проекта

О чём игра

Square vades - это игра в жанре близкому к платформеру, в которой необходимо провести своего героя через врагов и добраться до выхода из подземелья. У персонажа есть всего 3 жизни, при каждом столкновении с монстром (врагом) игрок теряет одну из них.

Стартовое окно



При открытии приложения, пользователь встречает стартовое окно, где игрок сможет выбрать необходимые ему меню (статистика, играть) и поменять обои этого же окна

Меню "играть"



В данном меню игрок может выбрать один из пяти уровней (каждый сложнее предыдущего)

Статистика

Ранен: 581

Убит: 151

Время в игре: 1:38:24

Пройденные уровни

уровень 1: 10

уровень 2: 11

уровень 3: 41

уровень 4: 7

уровень 5: 9

Назад

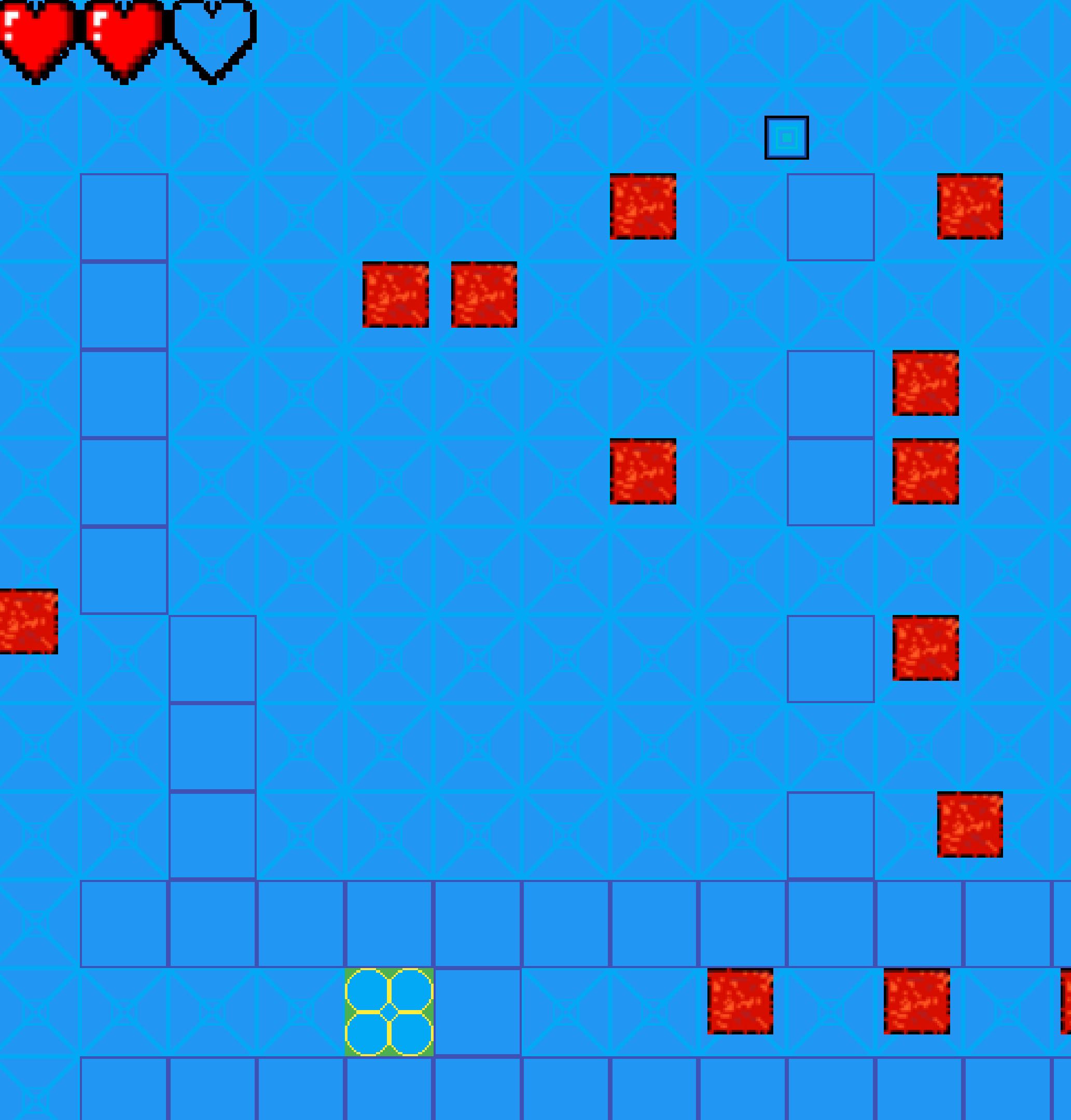
Меню

"Статистика"

В данном меню игрок может ознакомиться со своей статисткой: количеством ранений и смертей, своем игровом времени и числом проеденных уровней. Сохранения статистики происходят в json формате.



Уровни



В каждом уровне игроку предстоит переместить своего персонажа (синего кубика) к выходу. По всей карте в разных направлениях будут передвигаться монстры (красные кубики). Столкновение с одним из них отнимает у игрока жизнь.

Дальнейшее развития проекта

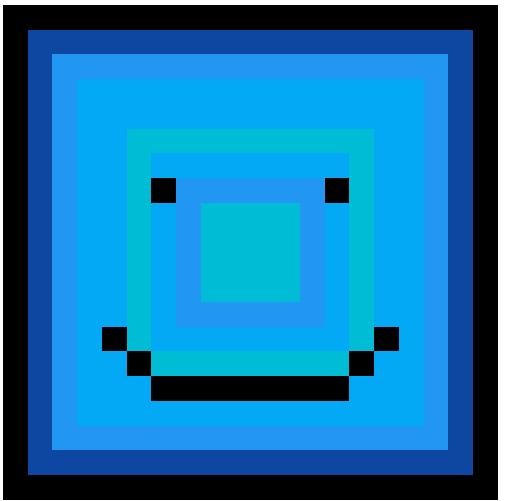
1. Вторая часть
2. Увеличение числа уровней
3. Переход на более оптимальный для написания игр язык программирования (например C++ или Java)
4. Изменение стиля
5. Мобильное приложение

Чему мы научились

Создавать игры на языке Python и библиотеки PyGame а именно:

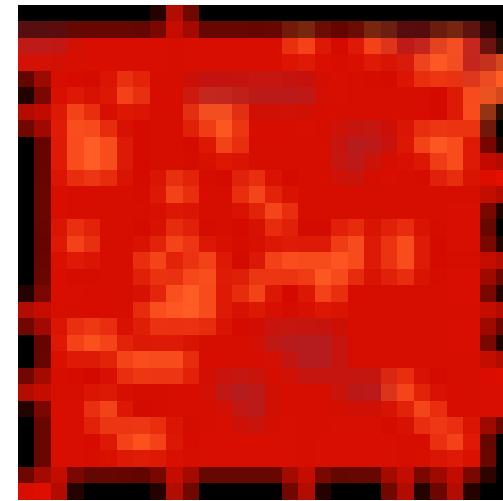
1. Работать с графическим интерфейсом PyGame,
2. Добавлять музыку и звуки
3. Работать с большими объемами кода
4. Совместно работать в GitHub

Что нам понравилось



Георгий Черткоев

В ходе работы мне
понравилось работать с
json файлами, а также класс
Rect библиотеки PyGame



Ткаченко Владимир

В ходе работы мне
понравилось работать с
звуками и музыкой, а также
графическим интерфейсом
PyGame

Спасибо за внимание



Square evades