Название: За гранью

Авторы: Қалам Балшырын, Шильникова Карина

Описание идеи:

Логическая игра про девушку, которой необходимо сбежать из комнаты. Прохождение игры начинается с того, что девушка оказывается в неизвестной ей комнате с шипами и платформами. Освободите девушку.

Описание реализации:

Основные классы/модули: pygame.sprite.Sprite, pygame.mixer, pygame.time.

Для самой игры был использован модуль pygame. Для спрайтов персонажей pygame.sprite.Sprite и pygame.sprite.Group. pygame.mixer был использован для музыки и звука.

Описание технологии:

При запуске игры появляется стартовое окно с меню, которое является функцией. Текст был наложен с помощью метода blit объекта Surface. Далее, при нажатии любой из клавиш, можно получить доступ к самому уровню. Карта находится в файле map.map, откуда с помощью функции load\_level загружается список level\_map. Сам уровень генерирует функция generate\_level, при этом возвращая саму героиню, с максимальными позициями карты. Персонаж создается классом Player, наследовавшийся с класса Sprite. А сами платформы уровня классом Tile.

Скриншоты (1-3):





