

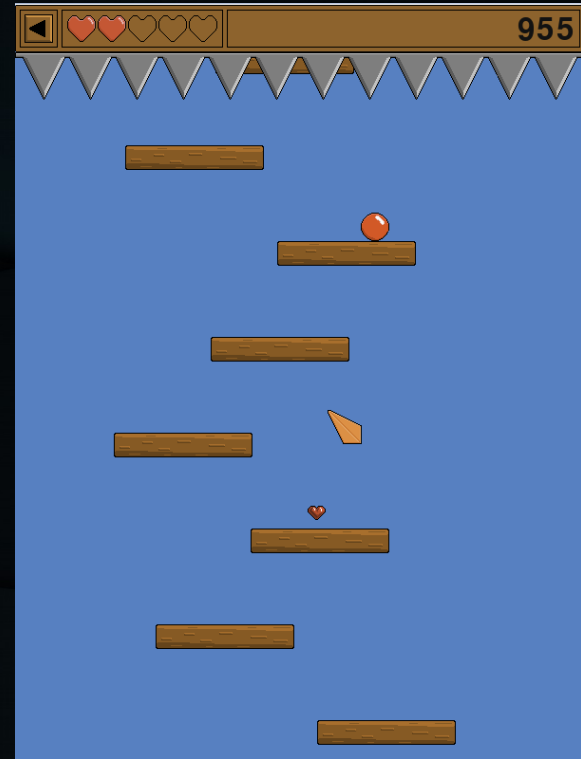
Игра – Rapid-Roll

Авторы: Иван Леонов и Дарья Дьячкова.



Что из себя представляет наш проект.

Наша игра представляет собой ремейк классической игры Rapid-Roll. В ней нужно, перепрыгивая с платформы на платформу, ни разу не упав на скалы, набрать как можно больше очков. Также на некоторых платформах расположены сердечки, добавляющие жизнь игроку.



Стартовое окно и его реализация

- Стартовое окно

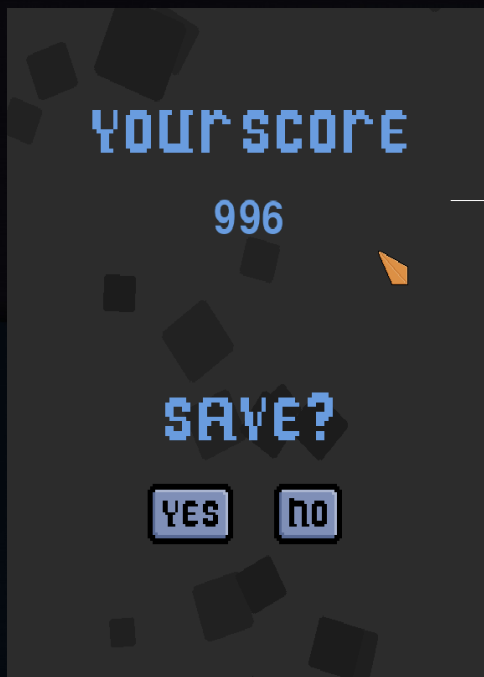


Функция
main_menu

```
1191 def main_menu():
1192     click = False
1193     while True:
1194
1195         display.fill((40, 40, 40))
1196
1197         # checking button presses
1198         mx, my = pygame.mouse.get_pos()
1199
1200         click = False
1201         for event in pygame.event.get():
1202             if event.type == pygame.QUIT:
1203                 pygame.quit()
1204                 sys.exit()
1205             if event.type == pygame.KEYDOWN:
1206                 if event.key == pygame.K_ESCAPE:
1207                     pygame.quit()
1208                     sys.exit()
1209             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
1210                 if event.button == 1:
1211                     click = True
1212
1213             if new_game_button.collided(mx, my):
1214                 if click:
```

Финальное окно и его реализация

- Финальное окно

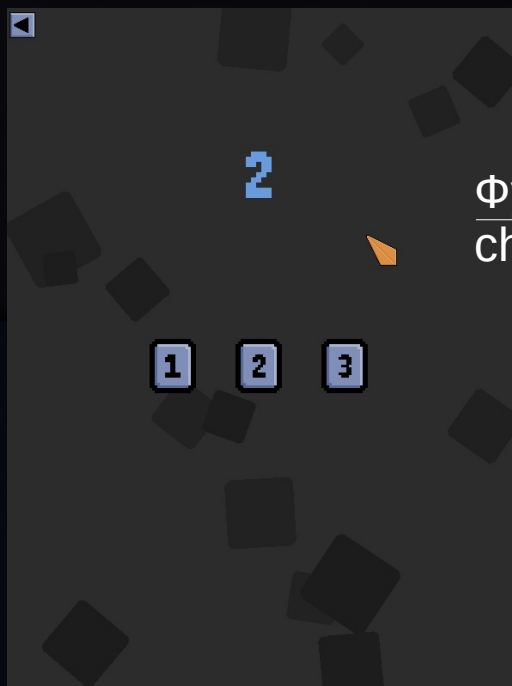


Функция
registration_menu

```
682 def registration_menu():
683     click = False
684     running = True
685
686     base_font = pygame.font.Font(None, 40)
687
688     user_text = ""
689     back_space_pressed = False
690     back_space_counter = 0
691     back_space_delay = 5
692     back_space_auto = 30
693
694     while running:
695         mx, my = pygame.mouse.get_pos()
696         display.fill((40, 40, 40))
697
698         click = False
699
700         for event in pygame.event.get():
701             if event.type == pygame.QUIT:
702                 pygame.quit()
703                 sys.exit()
704             if event.type == pygame.KEYDOWN:
705                 if event.key == pygame.K_ESCAPE or event.key == pygame.K_RETURN:
706                     running = False
```

Окно с выбором уровня

- Окно уровней



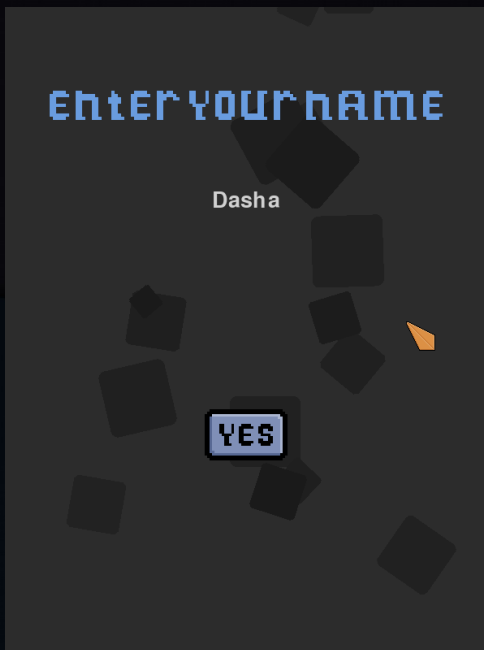
Функция
choose_level_menu

```
755 def choose_level_menu():
756     click = False
757     running = True
758     current_level_label = load_level()
759     while running:
760         mx, my = pygame.mouse.get_pos()
761         display.fill((40, 40, 40))
762
763         click = False
764         for event in pygame.event.get():
765             if event.type == pygame.QUIT:
766                 pygame.quit()
767                 sys.exit()
768             if event.type == pygame.KEYDOWN:
769                 if event.key == pygame.K_ESCAPE:
770                     running = False
771             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
772                 if event.button == 1:
773                     click = True
774
775             if back_1_button.collided(mx, my):
776                 if click:
777                     return
778
779             if one_button.collided(mx, my):
```

Окно регистрации и его реализация

Также вы можете после игры написать свое имя для того чтобы отслеживать свои результаты.

- Окно регистрации



Функция
registration_menu

```
682 def registration_menu():
683     click = False
684     running = True
685
686     base_font = pygame.font.Font(None, 40)
687
688     user_text = ""
689     back_space_pressed = False
690     back_space_counter = 0
691     back_space_delay = 5
692     back_space_auto = 30
693
694     while running:
695         mx, my = pygame.mouse.get_pos()
696         display.fill((40, 40, 40))
697
698         click = False
699
700         for event in pygame.event.get():
701             if event.type == pygame.QUIT:
702                 pygame.quit()
703                 sys.exit()
704             if event.type == pygame.KEYDOWN:
705                 if event.key == pygame.K_ESCAPE or event.key == pygame.K_RETURN:
706                     running = False
```


Окно настроек

Еще вы можете настроить громкость фоновой музыки и спецэффектов, а также поменять текстур-пак.



Окно настроек (реализация)

Функция, отвечающая за окно громкости звуков

```
816 def sound_menu():
817     click = False
818     running = True
819
820     while running:
821         mx, my = pygame.mouse.get_pos()
822         display.fill((40, 40, 40))
823
824         click = False
825         for event in pygame.event.get():
826             if event.type == pygame.QUIT:
827                 pygame.quit()
828                 sys.exit()
829
830             if event.type == pygame.KEYDOWN:
831                 if event.key == pygame.K_ESCAPE:
832                     running = False
833
834             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
835                 if event.button == 1:
836                     click = True
837
838             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONUP:
839                 if event.button == 1:
840                     music_slider.release()
```

```
924 def settings_menu():
925     click = False
926     running = True
927
928     while running:
929         mx, my = pygame.mouse.get_pos()
930         display.fill((40, 40, 40))
931
932         click = False
933         for event in pygame.event.get():
934             if event.type == pygame.QUIT:
935                 pygame.quit()
936                 sys.exit()
937
938             if event.type == pygame.KEYDOWN:
939                 if event.key == pygame.K_ESCAPE:
940                     running = False
941
942             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
943                 if event.button == 1:
944                     click = True
945
946             if back_1_button.collided(mx, my):
947                 if click:
948                     return
```

Окно, которое совмещает в себе два эти окна

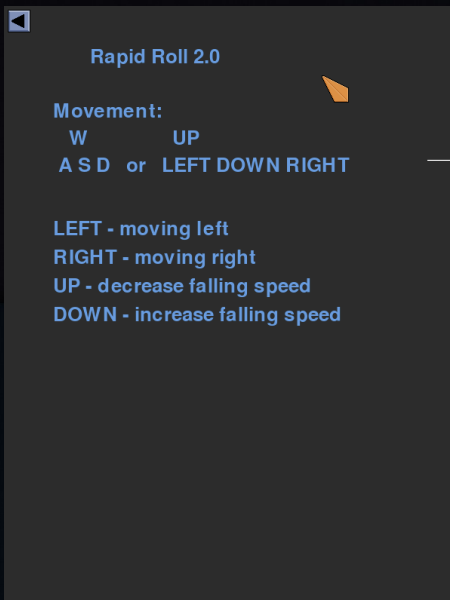
Функция, отвечающая за окно со сменой текстур-паков

```
869 def theme_menu():
870     global texture_index
871
872     click = False
873     running = True
874
875     while running:
876         mx, my = pygame.mouse.get_pos()
877         display.fill((40, 40, 40))
878
879         click = False
880         for event in pygame.event.get():
881             if event.type == pygame.QUIT:
882                 pygame.quit()
883                 sys.exit()
884
885             if event.type == pygame.KEYDOWN:
886                 if event.key == pygame.K_ESCAPE:
887                     running = False
888
889             if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
890                 if event.button == 1:
891                     click = True
892
893             if back_1_button.collided(mx, my):
```


Окно с информацией о игре

В этом окне вы найдете как управлять мячиком.

- Окно и с информацией



Функция
info_menu

```
973 def info_menu():
974     click = False
975     running = True
976
977     info_text = [
978         "        Rapid Roll 2.0",
979         " ",
980         "Movement:",
981         "    W            UP",
982         "  A S D   or  LEFT DOWN RIGHT",
983         " ",
984         "LEFT - moving left",
985         "RIGHT - moving right",
986         "UP - decrease falling speed",
987         "DOWN - increase falling speed",
988     ]
989
990     while running:
991         mx, my = pygame.mouse.get_pos()
992         display.fill((40, 40, 40))
993
994         click = False
995         for event in pygame.event.get():
996             if event.type == pygame.QUIT:
997                 pygame.quit()
```

Спасибо за внимание!!