**Пояснительная записка**

**Название проекта:**

"Хроники участкового"

**Автор проекта:**

Феткуллова Алина Ренатовна

**Описание идеи:**

Игра "Хроники участкового" — это интерактивный детектив в формате квеста, где игрок выступает в роли местного участкового полицейского, расследующего преступления в небольшом городке. Каждый уровень — отдельное дело: от поиска улик в заброшенном доме до допроса подозреваемых и поимки преступной группировки. Цель — развивать логическое мышление, внимание к деталям и умение принимать решения на основе собранных доказательств. Игра сочетает элементы повествования, головоломок и лёгкой ролевой механики, создавая атмосферу настоящего расследования.

**Описание реализации:**

Проект организован по принципу модульности и чёткого разделения ответственности

- Главный персонаж вынесен в отдельный файл main\_character.py, где реализован класс героя с поддержкой анимации, перемещения и взаимодействия с объектами. Этот класс используется во всех уровнях, что обеспечивает единообразие поведения персонажа.

- Уровни хранятся в папке levels/, каждый — в отдельном файле (level1\_view.py, level2\_view.py и т.д.). Каждый файл содержит логику конкретного сценария: расположение улик, диалоги, условия завершения. Это упрощает добавление новых дел без изменения основного кода игры.

- Диалоговая система вынесена в отдельный файл dialog\_system.py, который отвечает за отображение реплик, выбор ответов и управление потоком беседы с подозреваемыми.

- Все медиафайлы организованы в папки:

  - images/ — спрайты, фоны, иконки;

  - sounds/ — аудиофайлы для меню, входа, уровней (звук проигрывается через Arcade и автоматически останавливается при смене экрана).

Такая структура позволяет легко масштабировать проект, быстро находить нужные компоненты и поддерживать чистоту кода. Прогресс игрока (пройденные уровни, данные аккаунта) сохраняется в SQLite-базе, изолированной по имени пользователя.

**Описание технологий и зависимости:**

Игра разработана на языке Python 3.9+ с использованием следующих библиотек:

- Arcade — для отрисовки графики, управления спрайтами, анимацией и обработки ввода;

- sqlite3 — для хранения учётных записей игроков, прогресса по уровням и метаданных (например, дата создания профиля);

- Стандартная библиотека Python (os, pathlib, datetime) — для работы с файлами и временем.

Для запуска игры достаточно установить зависимости через pip:

pip install arcade

(остальные модули входят в стандартную поставку Python).

Игра работает оффлайн, не требует интернета и запускается на Windows, macOS и Linux.

**Скриншоты:**



