Пояснительная записка к проекту

“Tomb Treasure”

Авторы: Сафонов Борис и Полтавина Елизавета

Суть проекта: сделать инди-игру в жанре бродилки с интересными головоломками.

Структура проекта

* Папка data, в которой содержатся текстовые файлы уровней
* Папка fonts содержит шрифт для игры.
* Папка img содержит все необходимые изображения
* Additional\_func.py содержит дополнительные функции
* Config.py содержит все константы игры
* Main.py главный файл игры

Использованные технологии:

Pygame – собственно библиотека, на котрой реализованна игра

Os – использовалась для открытия файлов с уровнями

Math – для разлчиных вычислений

Random – для случайной генерации отдельных предметов

Sys – для прекращения работы программы после закрытия окна игры

Основные классы:

Hero – класс главного игрока

Tile – класс для построения непроходимых блоков

Inventory – класс для инвентаря

InteractionObjects – класс вещей, с которыми взаимодействует пользователь

Entry – класс входа

Things – класс вещей, которые пользователь забирает в инвентарь

Camera – класс камеры игры

TinyHelper – класс скарабея-помощника

Скриншоты программ



