

# Dungeon Hero

Dungeon Hero - игра про рыцаря в подземелье, который сражается против магов.

Автор: Абрамов Игорь

Идея: создать бродилку, используя антураж подземелья и Pygame.

Реализация: Реализован Dungeon Hero на Python 3.7 с использованием Pygame

Состоит из множества классов и методов.

Классы: DoubleSpeed, IncreaseDamage, Back, NewGame, Rules, Continue, Tile, Wall, Coin, Potion, PotionEffect, Magic, Exit, Fire, HealMagic, Particle, Hud, Wizard, Player, Camera

Методы: load\_image, load\_level, generate\_level, terminate, start\_screen, game\_screen, pause\_screen, congratulation\_screen, rules\_screen, show\_minimap, draw\_hud\_text, cut\_sheet, restart\_level

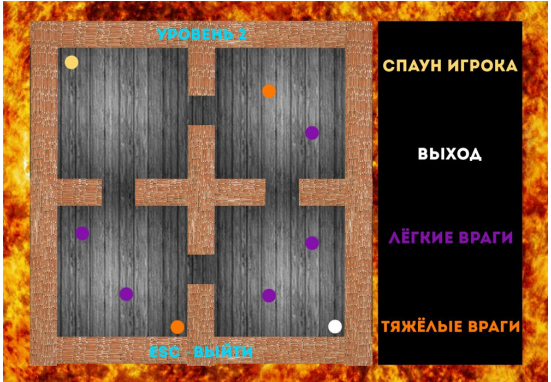
Из интересных приёмов можно отметить реализацию врезания в стену персонажа. Это происходит по весьма странному алгоритму, так как делал его я, а оптимальный или распространенный я так и не нашёл. Программа после движения персонажа проверяет на пересечение со стеной, и если персонаж “в стене”, то делается движение в обратную сторону. Чтобы не

тратить строки понапрасну метод `cut_sheet` вынесен из отдельных спрайтов. Итоговый счёт - это не только счёт за убийства и собранные монеты, но и количество здоровья и конечное количество монет. А также частицы “крови”, вылетающие из персонажа, когда его поражает магия, их количество определяется уроном.

Технологии: проект - главная программа и папка `data` со всеми картинками и звуками. Всего 17 спрайтов и 6 типов окон. Изначально вызывается стартовое окно с меню, где игрок может выбрать между пунктами: “новая игра”, “продолжить”, “правила”, “выйти”. Далее игрока переносит в нужное место.

Во время игрового процесса можно ставить на паузу(P) и смотреть миникарту(M) . После прохождения босса, выводится поздравление и итоговый счёт игрока. Сохранение сбрасывается

Необходимые библиотеки: `os`, `sys`, `pygame`, `random`, `time`



### ОБУЧЕНИЕ

**ВНИМАНИЕ!!! ЧТОБЫ ПРОЙТИ НА СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ ВЫ ДОЛЖНЫ НАБРАТЬ НЕ МЕНЕЕ 5000 ОЧКОВ НА ТЕКУЩЕМ УРОВНЕ!**

**УПРАВЛЕНИЕ СТРЕЛОЧКАМИ**

- ↑
- ←
- ↓
- 

**КНОПКИ:**

- Z** ЗЕЛЬЕ ЗДОРОВЬЯ
- X** ЗЕЛЬЕ СКОРОСТИ
- C** УВЕЛИЧЕНЕ УРОНА
- V** УДАР
- M** ОТКРЫТЬ/ЗАКРЫТЬ КАРТУ

**ОБЪЕКТЫ:**

- +1HP 3 РАЗА (Green cloud)
- +10HP (Red bottle)
- X2 СКОРОСТИ 10 СЕК (Blue bottle)
- X2 УРОНА 6 СЕК (Red bomb)
- 1HP (Fire icon)
- 2HP (Purple orb)
- 4HP (Orange orb)
- 6HP (Blue orb)

**ВЫХОД**