

Just Survive

Автор: Викторов Дмитрий Евгеньевич и Иванов Даниил Юрьевич

Идеей нашей игры послужила другая игра такого же жанра 'No humanity'. Суть данной игры в том, чтобы выжить как можно дольше в бесконечном потоке врагов и снарядов.

Сначала нас встречает приветственное окно, где расположены название игры и три кнопки. Первая кнопка запускает игру, но сначала вы увидите экран с загрузкой игры. И наш игрок черного цвета появляется в игре. Управление реализованно в виде перемещения за курсором мыши. В самой игре есть границы, которые закроют игру, если их коснуться, в правом верхнем углу расположен счетчик очков, а рядом с ним отображается номер текущего уровня, который меняется с каждыми 60 очками. От уровня зависит количество врагов и их скорость. Всего существует 2 вида врагов, сами же враги появляются на разных точках, находящихся на границе экрана. Первые просто летят по заданной траектории, они красного цвета и быстрее чем второй тип врагов. Второй тип представлен медленными, зелеными шарами, которые по истечении времени разлетаются на 4 серых шарика. Все враги и их осколки способны закончить игру. Если вы все таки коснулись чего – то, то перед вами выскочит надпись 'you dead' и через несколько секунд вас перенаправит программа в игровое меню. Дальше вы решили посмотреть предыдущие результаты, для этого вам нужно нажать вторую кнопку, которая вас направит к таблице результатов. Они записаны в порядке убыванию в формате –очки-дата-время-, причем для вас доступно только 7 лучших результатов. Если вы устали рассматривать результаты, то вы можете нажать на кнопку, расположенную в правом нижнем углу, которая вернет вас обратно в меню. Если вы устали играть, то можете нажать на третью кнопку, и игра завершится. Так же мы добавили музыку, которая играет до тех пор, пока игра не закончиться, а так же звуковые эффекты появления врагов и смерти игрока.

Особенности нашего проекта:

- Задумка, которая отличается от других своей реализацией
- Были использованы новые технологии (к примеру: мы узнаем разрешение экрана игрока и подстраиваем под него игру и др.)

Технологии которые мы использовали в программе:

- Запрос к БД, с помощью этого я получал актуальные данные по очкам и загружал туда новые результаты.
- Создана не просто игра, а программа с несколькими окнами.
- Спрайты
- Анимации
- requirements.txt
- collide
- Несколько уровней

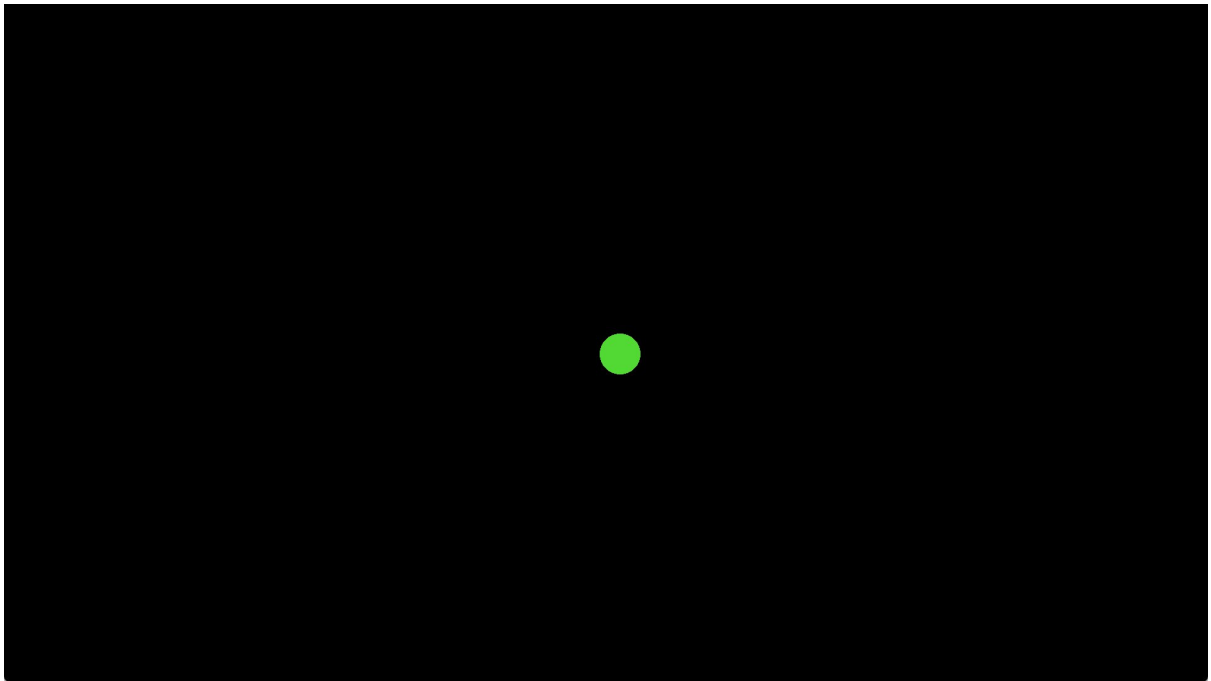
- Музыка и звуковые эффекты

Список библиотек:

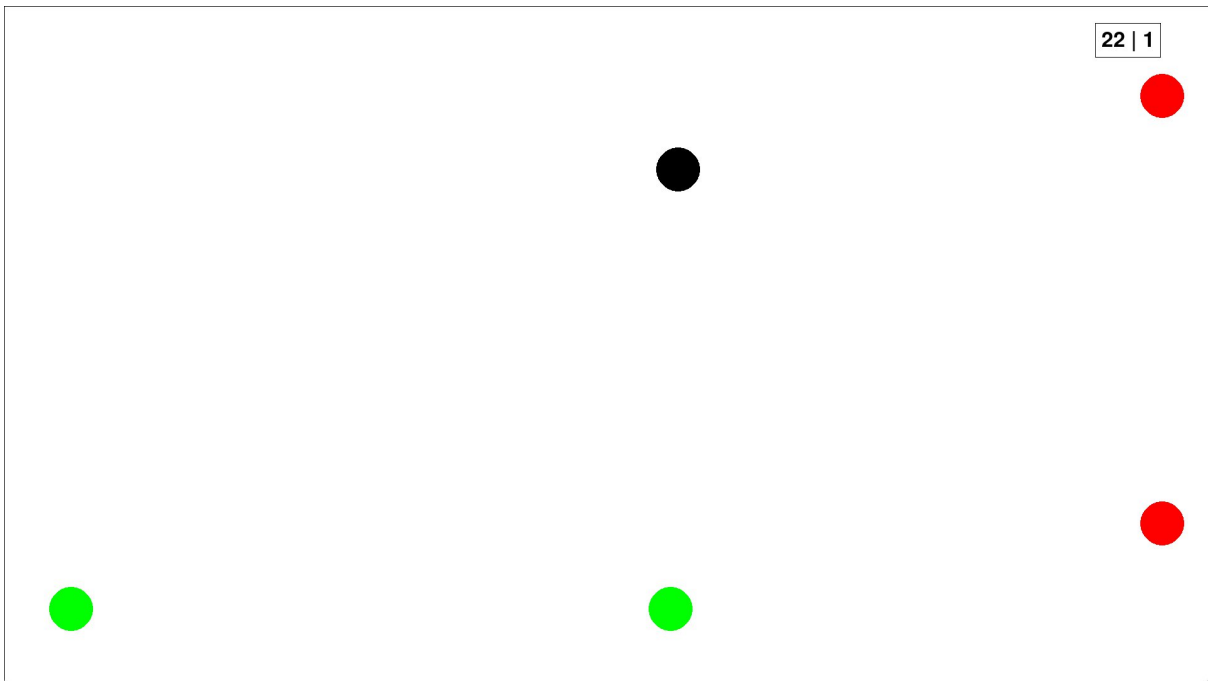
- datetime
- math
- random
- sqlite3
- time
- sys
- subprocess
- pygame

Галерея:





22 | 1



Results

126	16.01.2024	14:35
118	16.01.2024	14:41
112	15.01.2024	23:47
111	15.01.2024	23:44
102	16.01.2024	14:44
93	16.01.2024	14:41
91	16.01.2024	16:27

[Back](#)