Защита проекта Pygame

(1слайд). Добрый день! Мой проект называется ***Тренировки мастерства для игроков в стрелялки.***

(2 слайд). В наше время особенно становится популярным киберспорт. Подростки проводят огромное количество своего времени в различных шутерах, пытаясь развить свой скилл и похвастаться им перед своими друзьями. Им приходится играть раунд за раундом, теряя своё время на передвижение по карте, которое ну никак не поможет победить в перестрелке с другим игроком.

(3 слайд). На специализированных сайтах я нашел лишь тренировки для развития какого-либо навыка по отдельности. Единого удобного приложения или сайта для прокачки всего своего мастерства в целом, найти не удалось. Соответственно гипотетических конкурентов существует крайне мало или же нет вовсе. Моё приложение призвано решить данную проблему, предоставив людям в любом месте доступ к тренировкам своих игровых навыков. Приложение будет полезно для прокачки своего мастерства не только начинающим игрокам, но и профессиональным.

(4 слайд). На слайде представлены цели и задачи моего проекта. В первую очередь, необходимо разработать функции и интерфейс стартового окна. Затем реализовать функции и интерфейс окна, на котором непосредственно происходит тренировка. После этого создать классы объектов, с которыми будет происходить тренировка и реализовать функцию подсчёта результатов и построения графиков, а в завершении создать возможность выбора профиля и входа в профиль.

(5 слайд). При запуске игры, игрока встречает окно выбора профиля. В зависимости от того, играл он в игру раньше или нет, он создаёт либо новый профиль, либо вписывает имя старого. После этого перед ним предстаёт окно, содержащее варианты режимов игры, в котором он выбирает, какой навык хочет проработать сегодня, и, кликая по соответствующей клавише, переходит к тренировке.

(6 слайд). Правила каждой из тренировок отображаются перед стартом. Примеры тренировки вы можете сейчас наблюдать на слайде. В первой из них надо можно как можно ближе попасть к центру появляющегося шарика, во второй как можно быстрее нажать на него, в третьей разогнать мишень до максимальной скорости, промахнувшись при этом минимальное количество раз. В последней тренировке по экрану будет бегать анимированный персонаж одной из старых игр – Пакман. Ваша цель – успеть его убить за 30 секунд, стреляя как можно ближе к его центру для нанесения как можно большего урона ему.

(7 слайд). После прохождения тренировки, на экран выводятся графики с результатами игрока. Если какие-то результаты оказались лучшими за всё время, проведённое игроком на данном профиле, то они записываются в специальный файл, формата .txt, хранящийся в профиле игрока, в папке Profiles.

(8 слайд). Приложение будет находиться в свободном доступе. В силу того, что при установке на совершенно любой компьютер, возможность создания профилей остаётся, то играть в неё могут несколько человек независимо друг от друга. Кроме этого, планируется постепенно расширять количество режимов игры, а также реализовать функцию сравнения результатов между всеми игроками на данном компьютере.

(9 слайд). Подводя итоги работы, можно со смелостью заявить, что все задачи нашего проекта выполнены, а главная цель достигнута. Функции и интерфейс стартового окна успешно реализованы, все режимы тренировок работают исправно. Созданы классы объектов, необходимых для тренировки. Реализована функция подсчёта результатов и построения графиков, а также возможность выбора, входа и создания профиля.