Техническое задание по проекту.

“Проклятье лягушачьего рыцаря”

Авторы: Грунин Кирилл, Кочубей Татьяна, Иванова Альмира.

Задача проекта: создать игру 2d платформер-головоломку, основанную на библиотеке PyGame.

Описание концепции игры:

Уровни(комнаты) в стиле подземелья или замка в количестве 3 штук (может больше), в которых будет находится та или иная головоломка с 3 монетами. Игрок, передвигаясь за персонажа, должен будет решить головоломку, попутно собирая монетки.   
(В пример брали игру Tricky Castle).

Управление:

Передвижение персонажа влево/вправо при нажатии клавиши стрелок влево/вправо.  
 Прыжок персонажа будет осуществляться при нажатии стрелки вверх.

**Основные задачи:**

**Персонаж и его взаимодействия**: (Кирилл)  
 1) Прописать движение: влево, вправо, прыжок.

2) Прописать скорость и её возможные изменения.

3) Прописать анимацию для персонажа (бег, прыжок, смерть)

4) Возможность подбора в руки ключа.

**Внедрение базы данных и подсчёт результатов:** (Таня)

1) Сохранение имени пользователя в бд (авторизация)

2) Сохранение пройденного прогресса (сколько монет собрал пользователей, сколько уровней прошёл)

3) Таблица рекордов по смертям

**Препятствия:** (Таня и Альмира (по возможности))

1) Сделать новые виды препятствий и их функциональность. (Огонь, вода, шипы)

2) Попытаться сделать предметы, которые сможет перетаскивать наш персонаж. (Не успеваем)

**Доп. Примочки:**

1. Создание монеток с анимацией. (Кирилл)

2) Кастомный курсор мыши. (Таня)

**Дополнительно:**

Окна начала, конца, результата и регистрации. (Таня)

**Если останется время:**

Создание врагов.

Создание доп. препятствий:

Телепорт -> перемещение персонажа в другую точку уровня.