Техническое задание по проекту.

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 куда-то встать, что-то нажать, таким образом, решить головоломку, попутно собирая монетки, после прохождения всех уровней и сбора всех 9 монет, пероснаж выкупит у ведьмы зелье развоплащения и вернёт свой истинный облик рыцаря.  
(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.

Планируется ещё сделать взаимодействия персонажа с подбором предметов, а также перетаскиванием предметов.

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

1) Сохранение имени пользователя в бд (авторизация)

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

3) Таблица рекордов по времени прохождении

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

1) Сделать новые виды препятствий и их функциональность.

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

**Доп. Примочки:** (Таня)

1. Создание монеток с анимацией.

2) Кастомный курсор мыши.

**Дополнительно:**

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

**Если останется время:**

Создание врагов.

Создание доп. препятствий:

Телепорт -> перемещение персонажа в другую точку уровня.

**Примеры препятствий, которые будут:**

1) Вода

2) Огонь

3) Колья

4) Липкий пол