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. Игрок, передвигаясь за персонажа, должен будет куда-то встать, что-то нажать. Таким образом, решить головоломку, после прохождения всех получить приз.  
(В пример брали игру Tricky Castle).

Управление:

Управление персонажем будет осуществляться с помощью стрелок на клавиатуре + клавиш для доп. действий таких как: передвижение объектов, выстрел (не факт).

Основные задачи:

Персонаж/Препятствия/Монстры:  
 1) Прописать движение (влево, вправо, прыжок). (Кирилл)

2)Сделать здоровье. (Кирилл)

3)Прописать скорость и её возможные изменения. (Кирилл)

4) Найти подходящие спрайты рыцаря, монстров и других объектов. (Таня)

Уровни: (Альмира)

1. Придумать головоломки (Колья, дыры, кнопки и тп.).
2. Расставление препятствий (стенки, коробки и тп.). (Альмира)
3. Прописать столкновение хитбоксов.
4. Дизайн (Слои). (Альмира)
5. При переходе на новый уровень менять характеристики персонажа (пополнение здоровья).

Дополнительно:

Создание врагов. (Таня)

Создание монеток для фиксирования результата и бд. (Таня)

Окна начала, конца, результата и регистрации.

Создание доп. препятствий: (Таня)

1) Липкий пол -> меньше скорость персонажа.

2) Телепорт -> перемещение персонажа в другую точку уровня.

3) Вода -> утонуть.

4) Огонь -> сгореть.  
5) Колья -> уменьшение хп.