Пояснительная записка:

*Название проекта:* ESCAPE

*Авторы проекта:* Софья Чемерчей, Илья Бармин (Основы промышленного программирования | Д19, Пермь - ПГУ - 2 - Д2, преподаватель Шарцев Григорий)

*Идея:* Создание игры на языке python 3 с использованием библиотеки pygame. Цель игры – выбраться из подземелья.

Краткое описание: Всю жизнь вы провели в добровольном заключении под землей, но ваших амбиций достаточно, чтобы решится на отчаянный поступок и сбежать

Задача игрока – найти утерянный код, дающий возможность выйти на свободу

*Реализация:* Игра разбита на множество классов, распределённых по директориям:

core (содержит классы, отвечающие за основу игры, такие как BaseSprite, BaseGame, BaseGameStates),

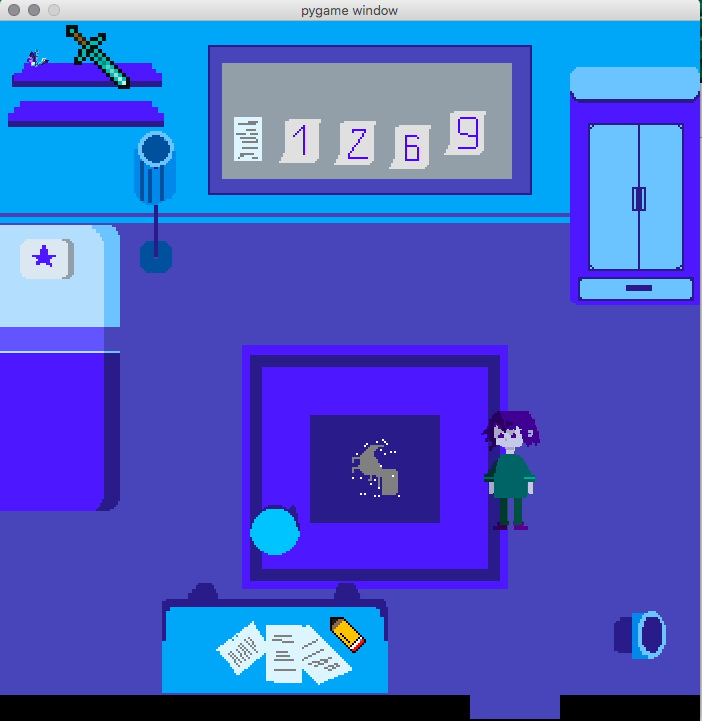
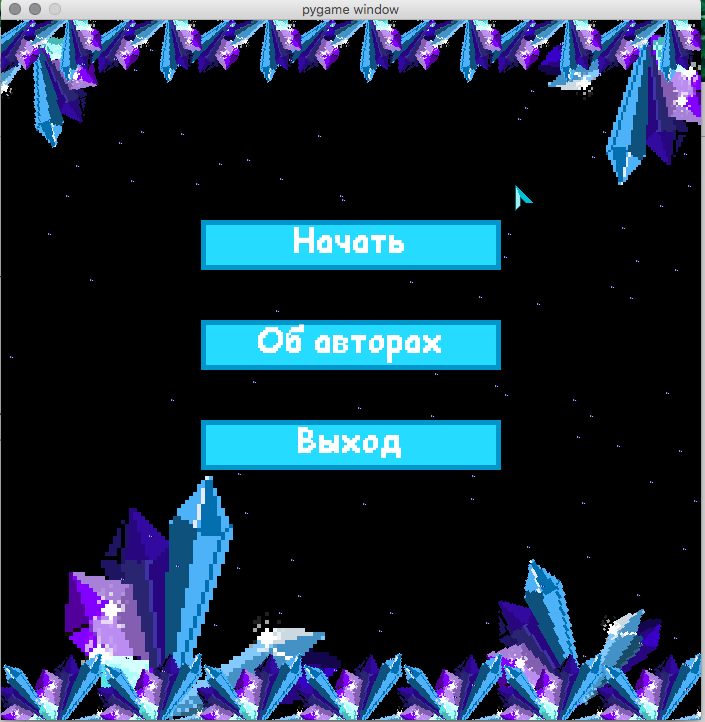
game\_states (классы, отвечающие за различные встраиваемые в игру модули, например, StartScreen, PersnalRoom, Titres ) (наследуются от BaseGameStates)

sprites (содержит так называемые спрайты, отвечающие за динамику картинки на экране) (наследуются от BaseSprite)

+ resources (папка содержит изображения, музыку, шрифты, которые используются в классах директория game\_states)

*Описание технологий:* язык программирования – Python 3, требуются библиотеки random (включена в основной пакет) и pygame (требуется дополнительная установка из каталога программного обеспечения PYPI)

*Скриншоты:*

**