Игра Ash Champion

Князев Максим

Мохов Артём

Владислав Соловцов

Общий вид:

Проект представляет собой часть возможной полноценной небольшой игры, при прохождении которого необходимо избегать различные ловушки и сразиться с боссом.

Описание:

Кратко о сути игры: герой, направляется пользователем, движется вперед, встречаясь с различными ловушками и боссом.

В игре есть классы тайлов, игрока, босса, снарядов, функции для работы с файлами, функции для отрисовки экранов игры(Пауза, стартовый, финальный)

Ловушки: шипы, стрелы, появляющиеся ловушки

Приблизительная структура игры:

1) Main.py

2) assets

=> \boss => \rooms

=> \items => \player

=> \tracks

В коде присутствуют классы, стандартные функции, технологии работы с музыкой, анимация и изображения а также работа с файлами текстового формата и работа с библиотекми python и инструментами pygame.

Технологии, присутствующие в проекте:

1) Анимация спрайтов

2) Реакции поля на события мыши

3) Изображения и спрайты

4) Заставка/экран конца игры, отрисовка уровня

5) Игровой цикл, события, время