**Пояснительная записка.**

**Название:** «Остров Сокровищ»

**Авторы:** Грибель Ярослав и Карташов Григорий

**Описание:**  
Игра состоит из трех уровней.

**Описание по уровням:**

**Уровень 1:**

Сначала пользователь видит начальный экран, на котором присутствуют две кнопки. Их работоспособность вызвана столкновениями курсора мыши и самих прямоугольников. Когда столкновение происходит, выполняется соответствующая ему часть скрипта. Игрок управляет своим персонажем с помощью клавиатуры (частично позаимствована из майнкрафта) и ЛКМ. Персонаж обладает анимацией ходьбы и удара, а также он имеет способность к бегу. Помимо того, npc так же обладают анимацией. Она сделана с помощью последовательной смены картинок. В первом уровне мы имеем трех торговцев и 5 монет. У какого-то торговца можно купить товар подешевле, а после продать другому подороже, и выйти в плюс из-за разницы. Каждый торговец обладает уникальным инвентарем, а значит уровень точно проходим. Местоположение первых пяти монет определяется с помощью модуля randomб функции randint. Работа кнопок в окне с торговцами осуществлена таким же способом, как и работа кнопок вначале. И да, игра следит, чтобы игрок не смог взять какой-либо предмет в кредит. Переход на следующий уровень по достижению цели (то есть покупке корабля) осуществлен с помощью запуска следующего уровня из другого файла  
Уровень 2:

Уровень представляет из себя простой лабиринт. Управление точно такое же, как и ходьба в первом уровне. Текстовый файл содержит в себе всего 4 вида различных символа, а именно @, \*, +, # - игрок, цель, вода и скалы соответственно. Существенных изменений в классах и их функция по сравнению с уровнем 1 нет.  
Переход на финальный уровень осуществлен точно таким же способом, как и ранее.

**Уровень 3:**

Финальный уровень представляет из себя битву с боссом. Но чтобы к нему попасть необходимо найти ключ от двери. Помимо босса, игрок будет вынужден сражаться с его приспешниками. Сам игрок не обладает новыми способностями, то есть ничего не изменилось по сравнению с уровнем 1. Однако, он получил анимацию смерти, так как в этом уровне смерть уже реальна. Враги, в целом, имеют те же способности, что и игрок, однако, они не способны к бегу и имеют различное количество hp. Классы Key и Door нужны лишь для создания двух единичных объектов – ключа и двери. И наконец, в уровне есть Босс. Он обладает всем способностями игрока (включая бег и смерть), но управляется скриптом. После победы над боссом игрок будет иметь возможно перезапустить игру.

**Общие данные:**

Игра выполнена с помощью различных модулей, таких как:

pygame – основной модуль для отрисовки уровней

random – для рандомного расположения монет

Os – для конвертации в необходимое нам расширение.