

Введение

Разработка игровых приложений для досуга пользователей является сложной задачей, на освоение которой требуется много усилий и времени. Для их реализации существует множество библиотек, в частности PyGame.

Разработка программного обеспечения Anorak's Quest поможет лучше освоить работу с данной библиотекой, а также создаст полезный инструмент для досуга пользователей.

Цели проекта

Улучшить собственный уровень программирования, а также создать полезный инструмент.

Основные задачи

- Разработка сюжета для главного героя игры;
- Подготовка изображений локаций, сцен, персонажей, предметов и т.д.;
- Подготовка аудио файлов к игре;
- Разработка пользовательского интерфейса;
- Реализация логики программы;
- Подключение разработанной логики к интерфейсу;
- Тестирование и отладка программы.

Описание функционала

При запуске программы загружается главное меню игры с ее названием, кнопкой начать игру и кнопкой выход. При старте игры пользователю загружается интерфейс для кастомизации своего персонажа. После выбора внешнего вида персонажа, начинается игра. Пользователь играет за персонажа по имени Анорак, по сюжету он потерял память и задачей игрока будет вернуть ему память выполняя различные квесты. Персонаж может ходить по локациям в левую и правую стороны, совершать по ним прыжки, а также взаимодействовать с окружением с помощью курсора. Цель игры – выполнять различные квесты (головоломки). После прохождения каждого

квеста пользователю будет показана одна из историй о его жизни в виде изображения с поясняющим текстом, тем самым пользователь будет узнавать о его прошлом и возвращать память Анорака.

Используемые технологии

Данная работа будет написана на языке программирования Python с использованием библиотеки PyGame.

Оценка времени

На разработку сюжета понадобится 7 дней.

На подготовку изображений локаций, сцен, персонажей, предметов и т.д. понадобится 14 дней.

На подготовку аудио файлов к игре понадобится 7 дней.

На разработку пользовательского интерфейса понадобится 5 дней.

На реализацию логики программы понадобится 14 дней.

На подключение логики к интерфейсу понадобится 2 дня.

На тестирование и отладку программы понадобится 7 дней.

Результаты

Будет улучшен собственный уровень программирования, а также разработано готовое программное обеспечение с минимум тремя головоломками.

Заключение

Разработка данного программного обеспечения позволит лучше освоить библиотеку PyGame, а также улучшить работу с пользовательскими интерфейсами.