Лицей Академии Яндекса

Образовательная площадка «Супермалыш»

**Проект pygame**

Игра «Платформер»

Выполнили:

Красильников А.

Латыпов А.

Лобов А.

Проверил:

Гильдин А. Г.

Уфа – 2024

**Задание проекта:** написать игру на основе pygame, реализующую следующий функционал:

* наличие стартовой заставки;
* наличие финальной заставки;
* подсчет результатов;
* несколько уровней;
* хранение уровней в текстовых документах.

**Пояснительная записка**

Название проекта: игра «Платформер»

Авторы проекта: Красильников А., Латыпов А., Лобов А.

Описание идеи:

Программа представляет собой игру, написанную с помощью библиотеки pygame. Пользователю будет предоставлена возможность пройти несколько уровней. Чтобы пройти уровень, необходимо добраться до выхода, избегая враждебных существ. На уровнях будут расположены монетки, собирая которые можно заработать очки. Предполагается, что пользователь будет проходить игру, стараясь набрать наибольшее количество очков.

Описание реализации:

Для каждого объекта, который видит пользователь, был разработан класс, являющийся наследником класса pygame.sprite.Sprite. Также был и разработаны класс World, контролирующий процесс игры и система загрузки уровня из текстового файла.

Использованные технологии:

Событийно управляемый интерфейс, работа с файлами.

Необходимые библиотеки: pygame.

