Пояснительная записка к проекту «IntoTheMedieval»

Авторы: Домашнев Александр, Криворучко Ярослав, Кулакова Мария

Проектная работа представляет из себя авторскую адаптацию игры Into the Breach в сеттинге средневековья и фэнтези. Основная суть заключается в защите поля от противника, используя кастомизируемую команду. В игре планируется система прогресса, лутбоксов, наличие мульти- и сингл- плей режимов.

Идея: адаптировать игру Into the Breach в стиле средневековья.

Модули:

* В коде присутствуют следующие модули: main, chestClass, endgameClass, enemyClass, fieldClass, interfaceClass, menuClass, unitClass globals и secondary;
* Модуль menuClass отвечает за реализацию стартового окна и меню. Он содержит в себе классы Menu и SeccondPhase, а также функцию start\_screen(), запускаемую из модуля main;
* Модуль interfaceClass отвечает за реализацию интерфейса игрового цикла и содержит в себе класс Interface;
* Модуль fieldClass отвечает за игровое поле. Содержит класс Field (класс поля) и функцию field\_mode() с основном игровым циклом;
* Модуль unitClass отвечает за юнитов игрока. Содержит родительский класс Unit и наследуемые от него классы Warrior (воин), Archer (лучник), Shield (воин в тяжёлой броне), Healer (целитель), Tower (башня), Wizard (маг);
* Модуль enemyClass отвечает за игру противникаи содержит в себе класс EnemyWarrior;
* Модули endgameClass и chestClass отвечают за финальное окно и открытие сундука соответственно. Содержат классы EndgameMenu, ChestMenu и функции, их реализующие;
* Модуль secondary хранит необходимые функции для работы с изображениями и json-файлами;
* Модуль globals хранит в себе константы и глобальные переменные.

Технологии:

* В проекты мы использовали текстовый файл «available\_units» для хранения юнитов пользователя и json-файлы для хранения информации о юнитах.

Используемые библиотеки: pygame, json-tricks, pillow.

Вывод: мы создали интересную адаптацию игры Into the Breach в стиле средневековья с кастомизированными отрядами, пользуясь всеми технологиями, пройденными в рамках библиотеки pygame.





