ДОКЛАД CLUSTERLIFE

Слайд 1:

Добрый день меня зовут … и я хочу представить вам проект нашей команды под названием Clusterlife

Слайд 2:

Я хотел создать что то интересное, но в тоже время не слишком сложное для прохождения. Для начала были варианты тем игры, такие как *RPG*, *головоломка* или *стратегия* я решил взять головоломку, с идеей похожей на игру *islanders*, но я не просто копирую *islanders*, а дополняю ее идею своими вариантами механик и ручной генерацией уровней. Название же Clusterlife получила в честь кластеров на которых построена.

Слайд 3:

На следующем слайде вы можете видеть три преимущества этого проекта а именно:

Прохождение каждого уровня – тренировка логики и планирования. Это достигается необходимостью продумывать ходы наперед для эффективного прохождения уровня.

Игровой процесс расслабляет и приносит удовольствие. Игра позволит освободить свои мысли от насущных проблем и по настоящему отдохнуть.

Игра не повторяется от уровня к уровню, что не даст заскучать. Это так из за огромного кол-ва комбинаций уровней, для каждой из которых свой подход к решению.

Слайд 4:

Для реализации были использованы следующие ресурсы:

* Среда разработки ***PyCharm***
* Библиотеки языка ***Python*** такие как:
  + ***Pygame*** для построения структуры игры
  + ***Sys*** для взаимодействия с языком
  + ***Os*** для взаимодействия с операционной системой пользователя
* Репозиторий ***Git*** для взаимодействия участников команды
* Графическая составляющая игры была взята с открытых источников

Слайд 5:

Суть игры заключается в постройке сооружений для набора как можно большего кол-ва очков. Набирать собственно очки можно выстраивая цепочки взаимодействий своих построек.

(**Показать на рисунке**)Взаимодействуют только поля имеющие хотя бы одну общую точку

Набирая определенное кол-во очков игрок проходит уровень

Так же стоит заметить что кол-во построек на каждый уровень строго ограничено, что усложняет поставленную задачу.

Слайд 6:

Каждая постройка может как прибавить очки так и отнятьв зависимости от клеток поблизости например на рис. 1 показано взаимодействие *церкви* с клетками поблизости.

**Показывать на рисунке:**

Обозначим дома за черные клетки, замок за серую, церковь за коричневую.

Каждый дом приносит 5 очков, то есть в сумме дома дадут 15 очков, но замок по соседству отнимает 30 следовательно такая церковь принесет -15 очков

Подробнее про каждую постройку можно прочитать в *пояснительной записке.*

Слайд 7:

Доработать наш проект можно добавлением:

* Возможности вывода локальной таблицы лидеров по уровням.
* Новых уровней
* Усложнения механики взаимодействия клеток (слайд 6) например добавлением новых игровых элементов

Слайд 8:

Спасибо за внимание, мы готовы ответить на ваши вопросы.