Графов Максим

Суть проекта: игра, написанная на библиотеке pygame для Python: «Сапёр» с добавлением таблицы рекордов и звуковых эффектов

Особенности:

Использовалась библиотека PYQT для реализации трёх первых диалоговых окон. Также, с помощью флагов True/False я решил проблему, которая позволяла взорваться при первом же клике. Добавлена музыка и звуки, которые реализованы с помощью pygame.mixer. Библиотека random помогла реализовать случайное заполнение поля бомбами.

Использовалась библиотека sqlite3, которая помогла мне связать приложение с базой данных, в нашем случае с таблицей рекордов. Использовался запрос ORDER BY … DESC, для получения данных в порядке убывания. Также оно проверяет, есть ли уже результат у введённого имени, и если он есть, то во время игры его можно увидеть в блоке «Данные игрока» на последней строке. С помощью этого же метода проверяется, лучше ли новый результат чем старый, если так, то записывает в таблицу, и это можно сразу увидеть.

Библиотека time помогла реализовать таймер. Изначально, как только игрок начал игру, запоминается время: tit1 = time.time(). В процессе игры, во время выполнения функции render класса Minesweeper, мы берём текущее время, отнимаем начальное, и получаем время игры, которое сразу отображается на экране. Также, по этому же принципу при победе время выводится на экран, и с его помощью считаются очки.

С помощью флага True/False реализована возможность отключить звук. Изначально флаг находится в состоянии False. При нажатии на кнопку «M» статус меняется на противоположный. Музыка и все звуки перед запуском проверяют состояние флага, и они воспроизводятся только в том случае, если флаг == False.