ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Команда: Бочин Дмитрий, Щетинин Михаил, Беликова Любовь.

Монополия

Наша команда на основе изученного материала по PyGame-у реализовала электронную версию популярной игры – «Монополии».

«Монополия» — экономическая и стратегическая [настольная игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) для двух и более человек одна из самых популярных и всеми любимых игр.

Цель игры — рационально используя стартовый [капитал](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BB), остаться единственным игроком, который не достиг [банкротства](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D1%80%D0%BE%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE).

Фактически «Монополия» представляет собой игровое поле, состоящее из [квадратов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D1%80%D0%B0%D1%82), которые проходят по кругу все игроки по очереди. Квадраты разделяются на [активы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2) ([предприятие](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%8F%D1%82%D0%B8%D0%B5), ценная вещь) и события. Когда игроку выпадает очередь ходить, то броском кубика он определяет, какое количество шагов он должен совершить на игровом поле за этот ход (каждый шаг соответствует одному очку на кубике и одному квадрату на игровом поле).

При запуске игры появляется стартовое окно с анимацией, в котором вы можете выбрать количество игроков и поле. После этого игра стартует. В конце участники видят финишное окно с именем победителя.

Краткое описание проекта:

Объём кода: 1582 стр.

Используемые библиотеки: pygame, random, sqlite3.

Использованные технологии: requirements.txt, спрайты, collide, анимация, база данных.