**ПРОЕКТ**

**ИГРА «БИТ»**

**Авторы проекта: Токмаков Артем Денисович, Величко Дмитрий Алексеевич**

«БИТ»- игра написанная на языке Python 3.9 версии, в идее является представителем RogueLike жанра. БИТ связывает игровой процесс с музыкой, что предоставляет игроку новый необычный игровой опыт.

Игра состоит из 3 окон:

В первом окне программа предлагает несколько кнопок:

-start после нажатия создаёт случайное игровое поле

-continue после нажатия загружается последнее сохранение игрового прогресса

Для сохранения прогресса достаточно закрыть окно во время игрового процесса.

В основном окне на переднем плане отрисовывается интерфейс:

-ваше здоровье  
-подобранное оружие

-количество зелий здоровья

-количество ключей

В основном окне на заднем плане отрисовывается сам игровой процесс:

-игрок

-монстры

-оружие

-сундук

-предметы

Для завершения уровня убивайте особых монстров и собирайте с них ключи,

после поднятия трёх ключей надо добраться до клетки с надписью “exit” и нажать “E”.

После смерти игрока открывается финальное окно, в котором отображается:

-опыт

Программа содержит 500+ строк кода.

В разработке программы использованы следующие библиотеки:

Pygame использована для создания визуальной части игры

Datetime использована для генерации карт

Pysqlite3 использована для работы с базой данных

sys, os использованы для нормального функционирования программы

Программа имеет один основной класс, который создаёт виртуальное поле, рисует его и работает с базой данных. Остальные классы вспомогательные.

В программе использованы следующие технологии:

-Стартовое окно

-Финальное окно

-Подсчет результатов

-Спрайты

-Столкновения спрайтов(collide)

-Анимация

-Несколько уровней

-Работа с базой данных



