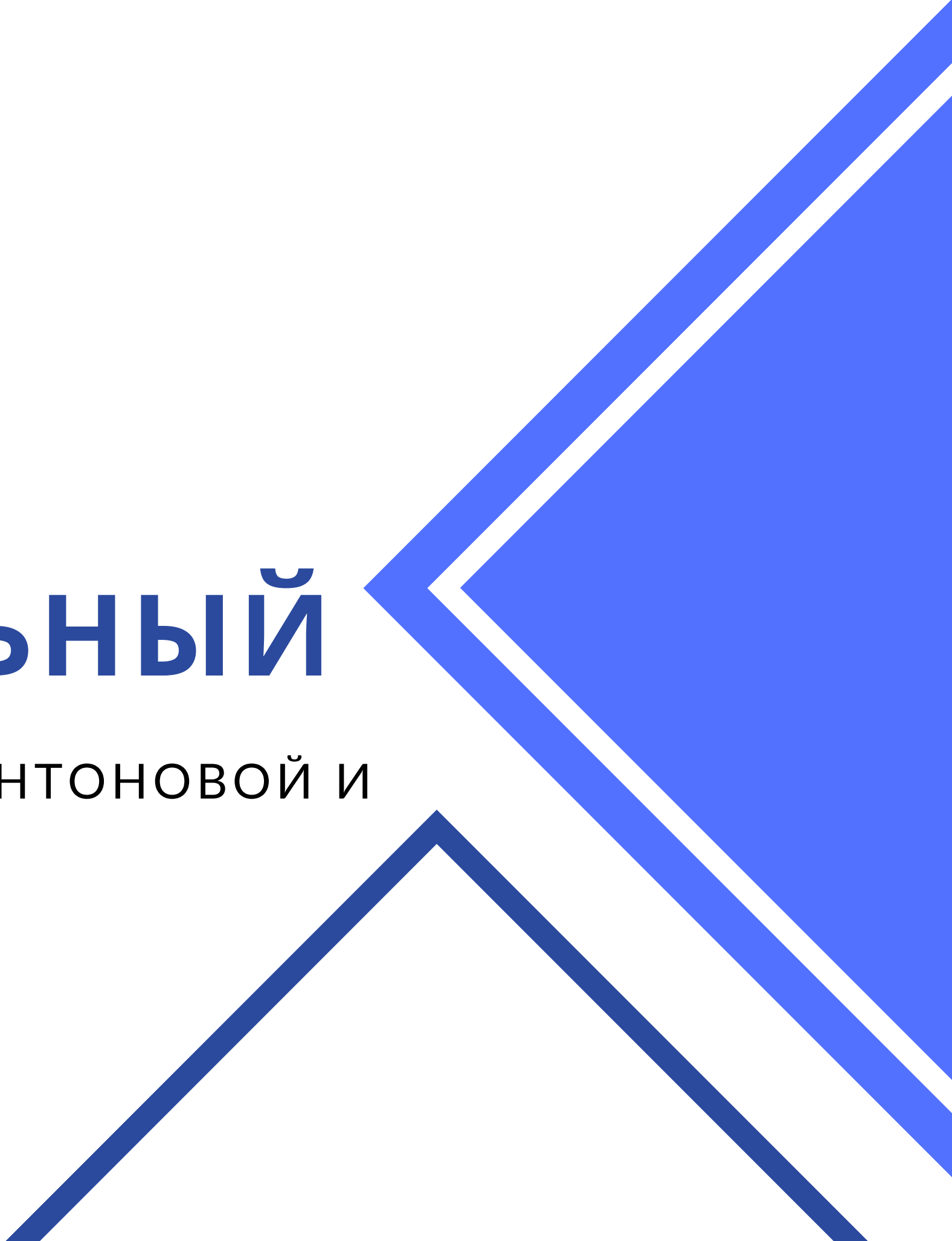




ГОНЩИК ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ

СДЕЛАНО С ДУШОЙ ОТ АНАСТАСИИ АНТОНОВОЙ И
ВЛАДИМИРА ЕГОРОВА ГРУППА ИС-21



1

ЛОГИКА ПРОГРАММНОГО КОДА



КОД НАЧАЛЬНОГО ЭКРАНА

```
import pygame as pg
from Game.config import *
from Game.color import *
from Game.Objects.Button import *
from Game.activity.car import scene_car

pg.init()

pg.display.set_caption(NAME)
bg = pg.image.load('image/menu/start_fon.png')

# snappyboy16
def switch_scene(scene):
    global current_scene
    current_scene = scene

# начальный экран
# snappyboy16
def scene_start():
    run = True
    while run:
        # выход
        for event in pg.event.get():
            if event.type == pg.QUIT:
                pg.quit()
                switch_scene(None)
            elif event.type == pg.MOUSEBUTTONDOWN:
                # получение позиции мышки
                x_pos, y_pos = pg.mouse.get_pos()
                if 125 < x_pos < 425 and 352 < y_pos < 397:
                    switch_scene(scene_car())
                    run = False

        screen.fill(BG_COLOR) # фон
        bg_img = pg.transform.scale(bg, (499, 585))

        # отрисовка заднего фона
        screen.blit(bg_img, (26, 96))
        button_shadow = MenuShadow(300, 55, BUTTON_RED_SHADOW).draw(125, 352) # создание тени кнопки
        button = Menu(300, 50, BUTTON_RED).draw(125, 352, 'Играть') # создание кнопки
        text_font = pg.font.Font('fonts/Jura-Bold.ttf', 16)
        text_red = text_font.render('Владимир Егоров', False, TEXT_RED) # создание текстовых надписей
        text_white = text_font.render('&', False, TEXT_WHITE) # создание текстовых надписей
        text_blue = text_font.render('Анастасия Антонова', False, TEXT_BLUE) # создание текстовых надписей
        screen.blit(text_red, (110, 701))
        screen.blit(text_white, (270, 701))
        screen.blit(text_blue, (299, 701))
        pg.display.update()
```

КОД ИГРЫ

```
# отрисовка маркеров дороги
LANE_MARKER_MOVE_Y += SPEED * 2
if LANE_MARKER_MOVE_Y >= MARKER_HEIGHT * 2:
    LANE_MARKER_MOVE_Y = 0
for y in range(MARKER_HEIGHT * -2, HEIGHT, MARKER_HEIGHT * 2):
    pygame.draw.rect(screen, WHITE, (LEFT_LANE + 45, y + LANE_MARKER_MOVE_Y, MARKER_WIDTH, MARKER_HEIGHT))
    pygame.draw.rect(screen, WHITE, (CENTER_LANE + 45, y + LANE_MARKER_MOVE_Y, MARKER_WIDTH, MARKER_HEIGHT))

# отрисовка машины игрока
player_group.draw(screen)

# добавление автомобиля
if len(vehicle_group) < 2:
    add_vehicle = True
    for vehicle in vehicle_group:
        if vehicle.rect.top < vehicle.rect.height * 1.5:
            add_vehicle = False

    if add_vehicle:
        # выбираем случайную дорожку
        lane = random.choice(LANES)

        # выбираем случайное изображение автомобиля
        image = random.choice(vehicle_images)
        vehicle = Vehicle(image, lane, HEIGHT / -2)
        vehicle_group.add(vehicle)

# движение машин
for vehicle in vehicle_group:
    vehicle.rect.y += SPEED

# удаляем машину, как только она пропадает с экрана
if vehicle.rect.top >= HEIGHT:
    vehicle.kill()

# добавление счета
SCORE += 1

# ускоряем игру после прохождения 5 машин
if SCORE > 0 and SCORE % 5 == 0:
    SPEED += 0.5

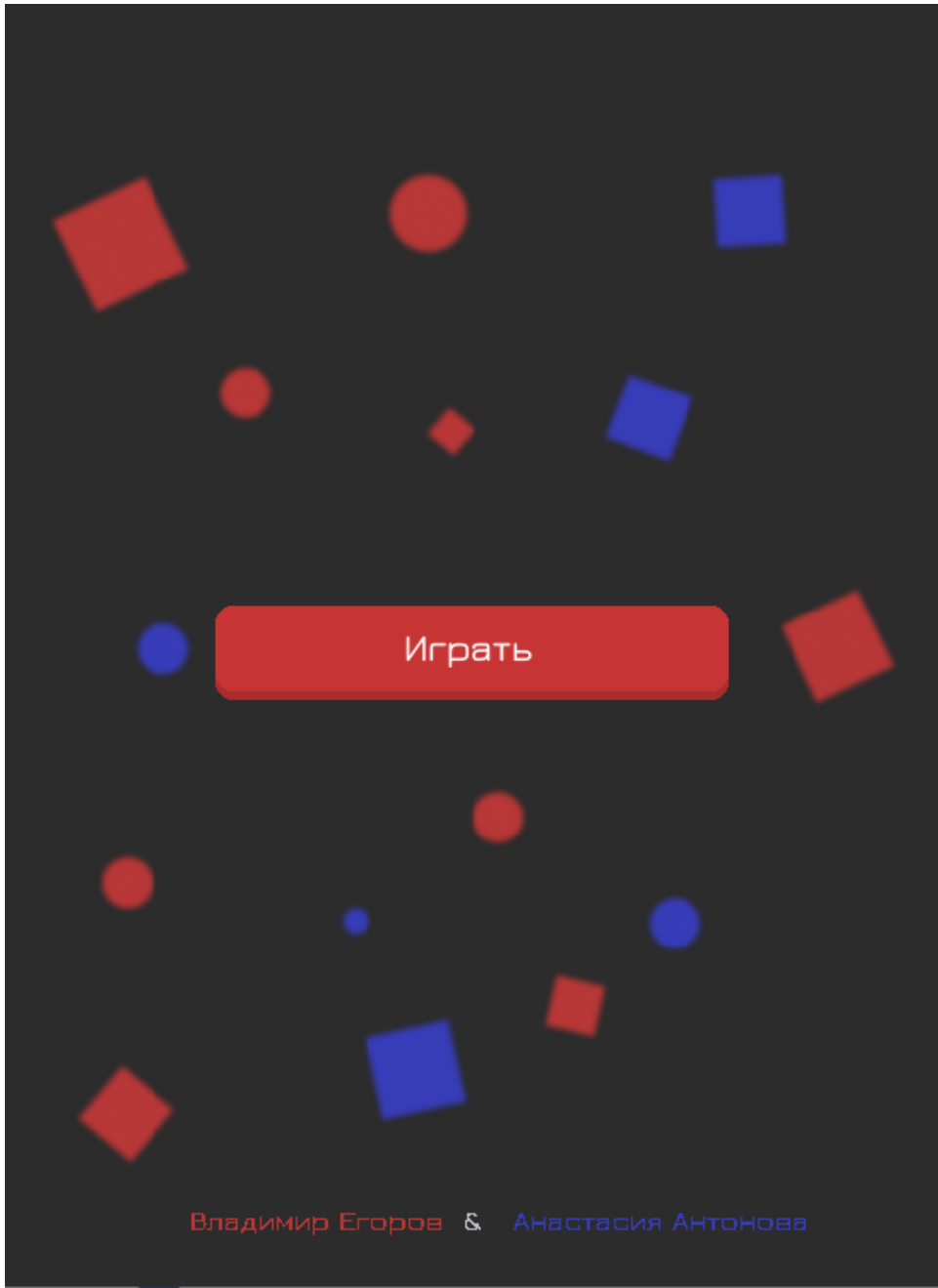
# отрисовка машин
vehicle_group.draw(screen)

# отображение счета
font = pygame.font.Font('fonts/Jura-Bold.ttf', 20)
text = font.render('Счет: ' + str(SCORE), True, WHITE)
text_rect = text.get_rect()
text_rect.center = (50, 50)
screen.blit(text, text_rect)
```

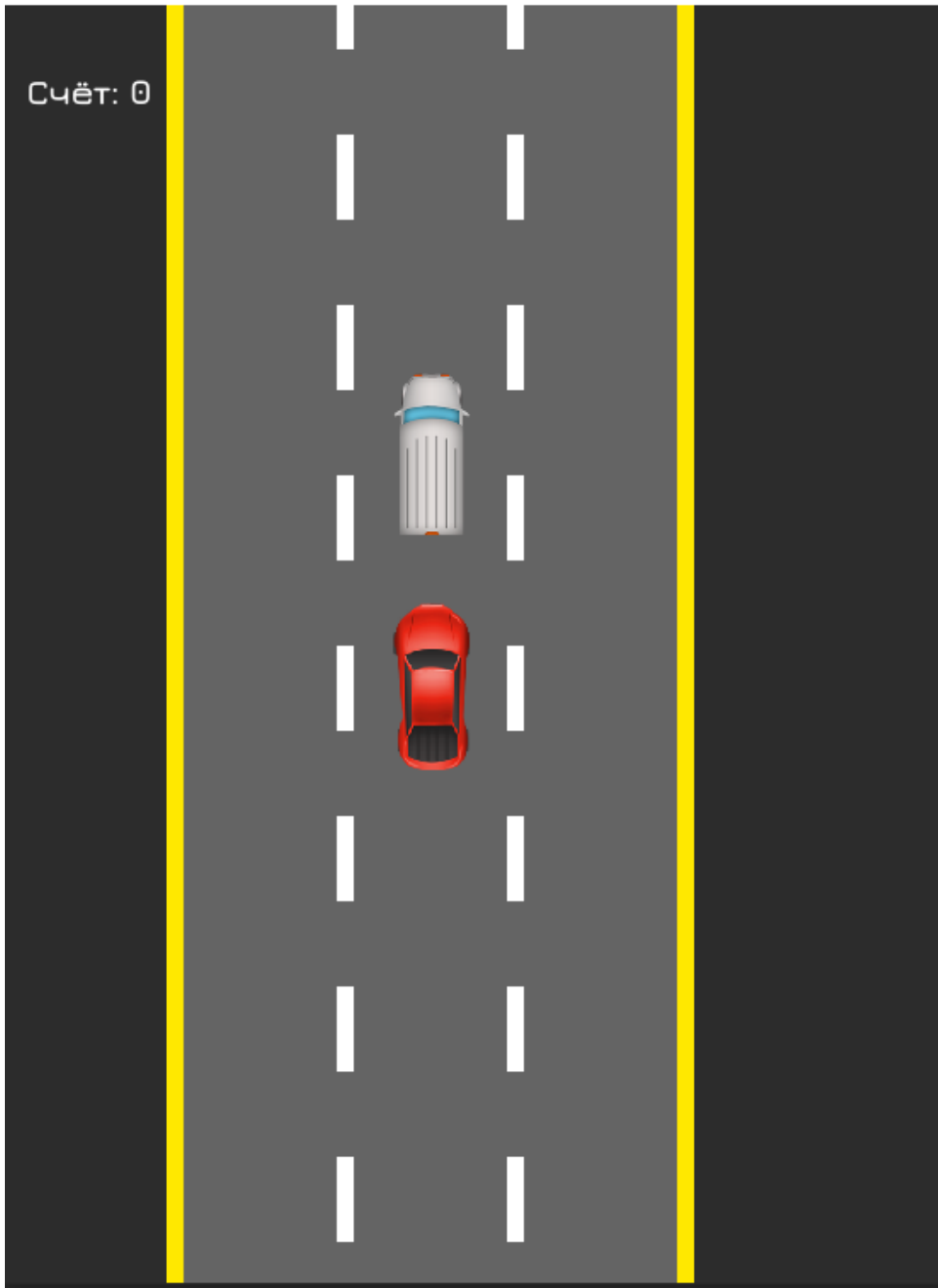
2

ФУНКЦИОНАЛ И ВНЕШНИЙ ВИД ИНТЕРФЕЙСА ПРИЛОЖЕНИЯ

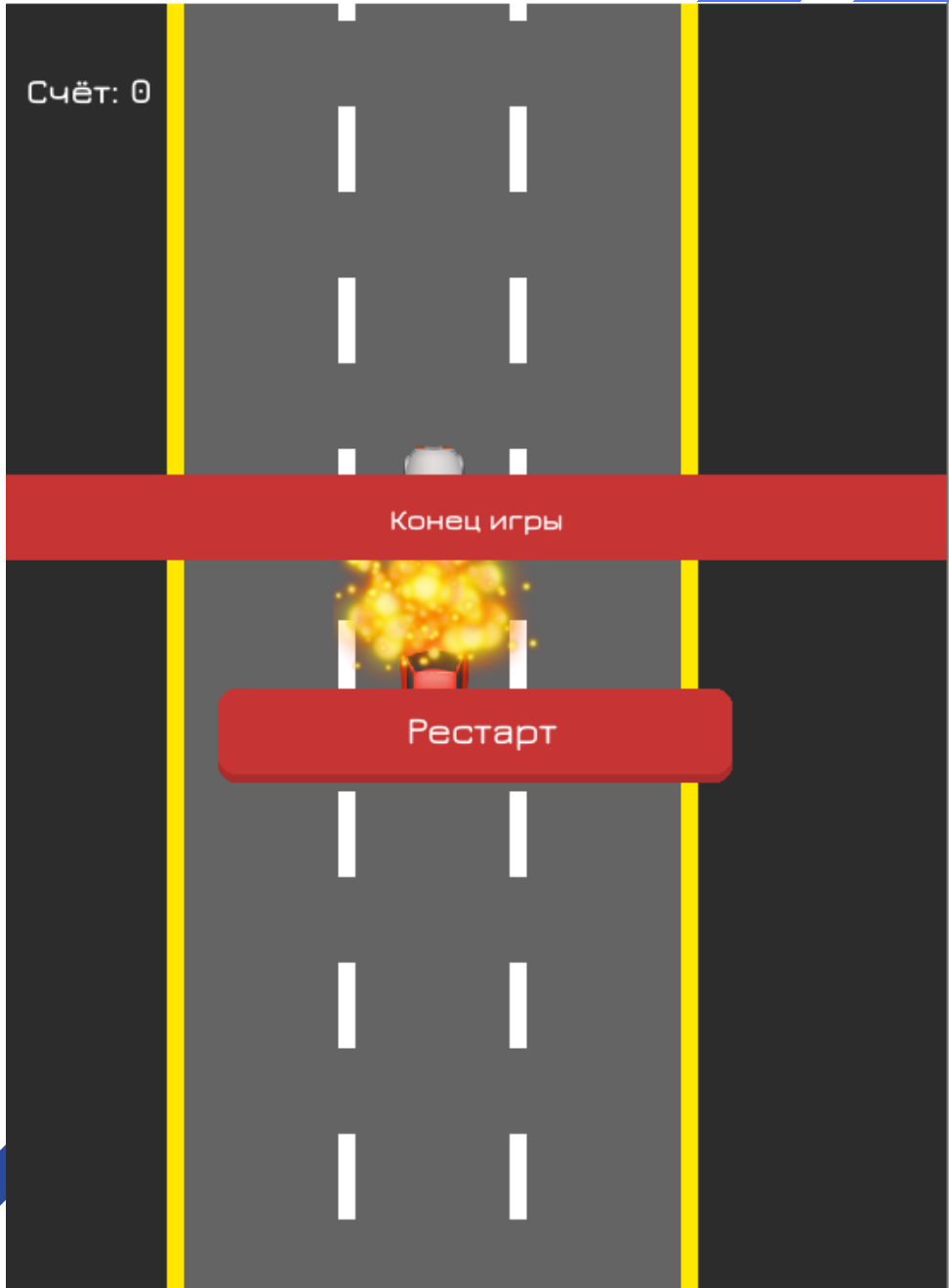
ИНТЕРФЕЙС НАЧАЛЬНОГО ЭКРАНА



ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ



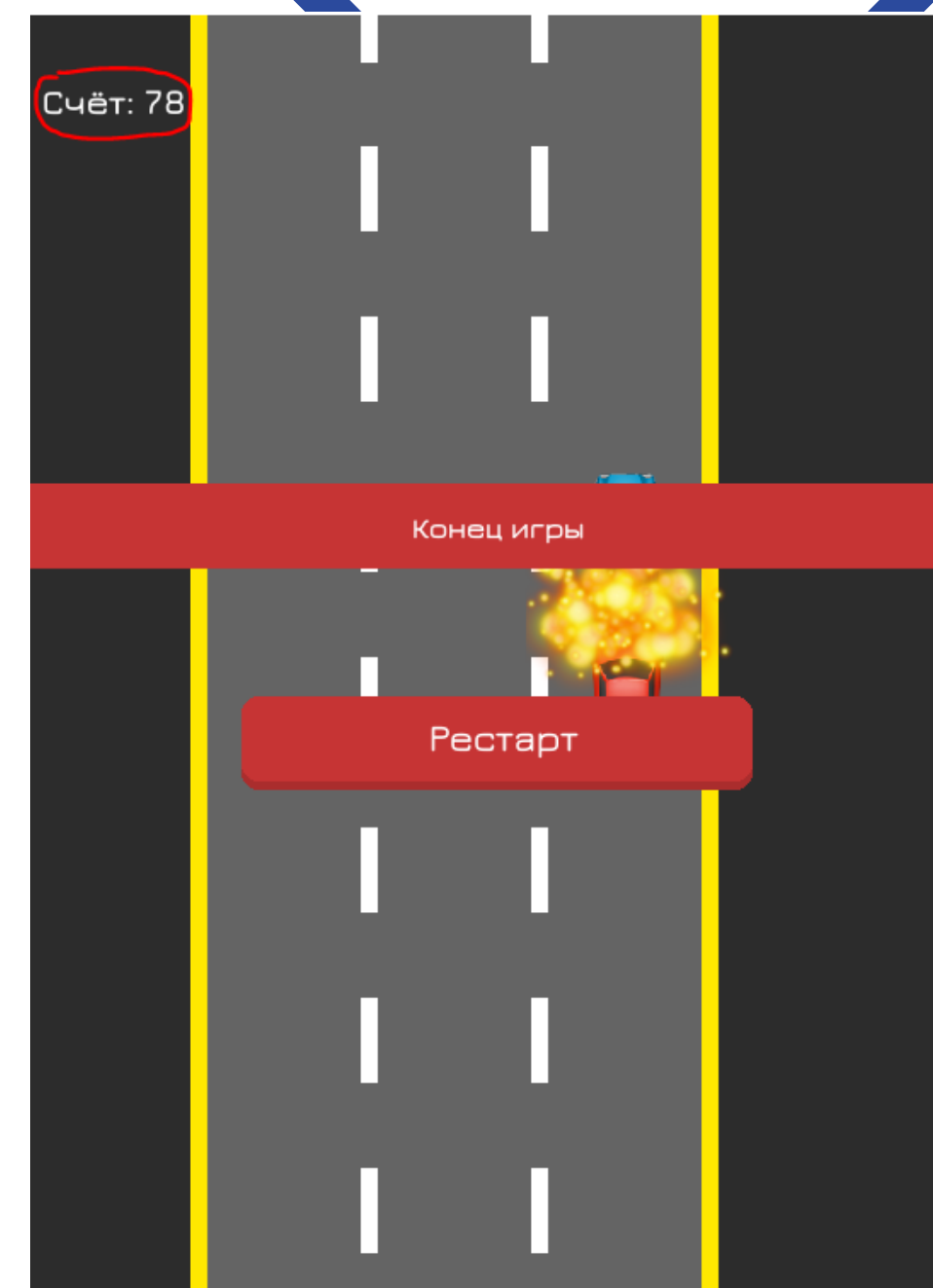
ИНТЕРФЕЙС РЕСТАРТА



3

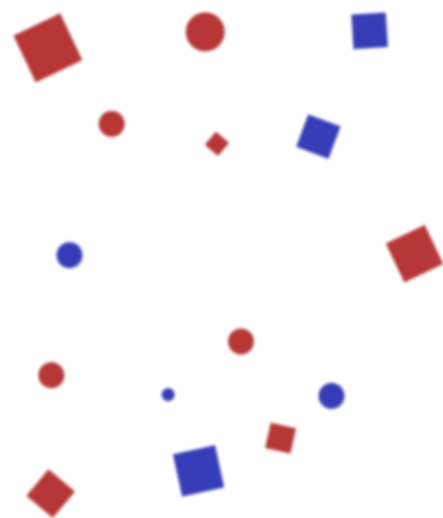
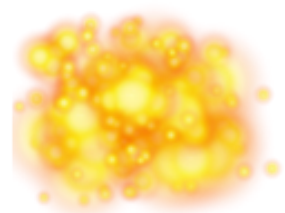
ТЕСТИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛА

МЫ ТЕСТИРОВАЛИ ИГРУ НЕСКОЛЬКО
РАЗ. НАБИРАЛИ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО
ОЧКОВ, ПРИ ЭТОМ ИГРА НЕ ВЫЛЕТАЛА,
НЕ ВЫДАВАЛА ОШИБОК.



4

ИДЕЯ ДИЗАЙНА



СТОКОВЫЕ КАРТИНКИ, КОТОРЫЕ НЕ
ИМЕЮТ АВТОРСКОГО ПРАВА. ДИЗАЙН
КНОПОК, ЗАДНЕГО ФОНА И ИГРЫ,
СОЗДАВАЛА АНАСТАСИЯ АНТОНОВА.

5

ПРАКТИЧЕСКАЯ
ЦЕННОСТЬ

ИГРА - ЦЕЛЬ КОТОРОЙ
ПРОВЕСТИ С ВЕСЕЛЬЕМ
ВРЕМЯ, А ТАКЖЕ
РАЗВИТЬ РЕАКЦИЮ



СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ !!!

