Логическая игра - «Охота на лис».

Цель работы – научиться реализовывать пошаговую игру.  
Результатом работы является игра «Охота на лис». В процессе разработки игры была изучена лексика языка Python; такие библиотеки как: Pygame, random, time, sys, csv, operator, datetime.

Игра начинается с простого игрового меню, состоящего из кнопки “Начать игру” и кнопки “Таблица лидеров”. В программе за эту стадию отвечает аргумент start\_screen.

При нажатии кнопки Enter игра засчитывает имя и начинается сама игра. Можно увидеть игровое поле, счетчики времени, количества сделанных ходов и число оставшихся на поле лис. Поле имеет размер 10x10 и состоит из клеток, при нажатии на которые может появиться: цифра, отображающая количество лис относительно данной клетки по вертикали, горизонтали и диагоналям, либо нарисуется иконка лисы, взятая из папки images.

При нажатии на кнопку “Таблица лидеров”, игрок видит 4 заголовка таблицы (Имя-Ходы-Время-Дата) и пять лучших рекордов, распределенных по первичному признаку – наименьшему числу ходов, и вторичному – если число ходов в нескольких рекордах одинаково, то они распределяются по времени игры, в порядке возрастания сверху вниз. Также на этом экране есть кнопка “Начать игру”. В программе за эту стадию отвечает аргумент score\_screen.

После нахождения всех восьми лис программа может вывести два сообщения: первое гласит о том, что человек побил какой-то из пяти рекордов, добавляет этот рекорд в таблицу и предлагает вернуться в меню игры (также появляется до тех пор, пока в файле не появится хотя бы пять рекордов), второе говорит о том, что результат данной игры не побил ни одного из пяти лучших рекордов игрока, а поэтому не добавляет его в файл, а также предлагает игроку вернуться в меню игры.

Лебедев Николай