Пояснительная записка к проекту «Colorless»

Автор проекта: Кузнецов Антон

Идея проекта:

Создать игру с сюжетом с использованием pygame. Задача игрока — управляя Призраком, найти самоцветы и восстановить цвета в лабиринтах. Время игрока ограничено 3-мя минутами на каждый уровень, так же на уровнях есть бордер, который сдвигается каждую секунду, ограничивая поле видимости игрока. Для усложнения на каждом уровне есть ограничители тёмного и светлого цвета. Через ограничители можно пройти только тогда, когда цвет уровня отличается от цвета ограничителя

Описание реализации:

Карта, призрак, гемы, кнопки – спрайты, использующиеся в игре. При столкновении GemTile и Player игроку засчитывается победа.

Карта хранится в списке в экземпляре класса каждого уровня. За отрисовку отвечает класс Tile

Все окна в игре наследованы от класса Window, либо на прямую, либо через класс Level.

Игра совместима с экранами 1200x1200 или больше

**Управление персонажем на стрелки, изменение цвета уровня на e**

Описание технологий:

* Спрайты.
* Столкновение спрайтов
* Подключение музыки к приложению
* Обработка нажатий клавиш и мыши
* Работа с базой данных
* Загрузка изображений, рисование фигур с помощью draw, blit, fill
* События по таймеру

В работе использованы следующие библиотеки:

* Pygame

Встроенные библиотеки:

* OS
* Time
* Sys



