Название проекта: Moving Castle

Автор проекта: Комарова Ольга Владимировна

Основная идея проекта -создать игру по мотивам аниме "Ходячий замок". Тип игры - квест. В основу идеи создания проекта легла игра “Огонь и вода” только для одиночного режима. Игроку необходимо пройти три уровня лабиринтов разной сложности, на каждом из которых необходимо собрать все ачивки. Основные функции игры: прохождение лабиринтов, запись значений в базу данных и получение оттуда результатов.

Для каждого окна был создан отдельный файл для простоты работы с кодом. Классы: BaseDate(класс для работы с базой данных), Arrow, GaveAchievement, Achievement, BackGround, Finish,Player, Border, Let. Спрайты: игрок, препятствия, границы окна, курсор мыши. Интересные приёмы: использование шрифта не из библиотеки, при соприкосновении персонажа и ачивки производится характерный звук(розжиг огня).

Описание технологий: выбор из трёх кнопок на главном экране, кнопка «Info» переключает программу на окно с правилами игры. Кнопка “Story” открывает вкладку с кратким содержанием сюжета аниме. «Start» - кнопка, после нажатия которой появляется окно с самой игрой и таймером. По окончании трёх уровней результат пользователя, при нажатии на кнопку “save result”, записывается в таблицу базы данных, а также выбирается наилучший результат из всех попыток прохождения. После этого можно либо закрыть окно, либо вернуться на главный экран и пройти игру заново.

Необходимые для запуска библиотеки: os, sys, sqlite3, webbrowser, pygame\_gui



