1) Название проекта: «B.U.L.L.E.T»

2) Авторы проекта: Свиридов Виталий, Козлов Никита

3) Описание идеи:

2D шутер с видом сбоку

4) В нашей программе возможно

1) передвигать игрока влево и вправо нажатием на «a» или «d»

2) прыгать нажатием на «w»

3) ускорять падение нажатием на «s»

4) стрелять нажатием на пробел

5) запустить текущий уровень нажав на начальном экране «start game»

6) загрузить уровень открыв «load game» и выбрав нужный

7) изменить настройки (выключить или включить кровь и музыку в игре), зайдя в «options» или меню во время прохождения уровня

8) нажатием на «quit» можно выйти из игры

9) нажатием на «escape» во время игры можно вызвать игровое меню, также его можно закрыть

4) Описание реализации:

Моя программа состоит из нескольких классов, каждый из которых выполняет свою определённую функцию. Основными из них являются:

1) Player – отвечает за все действия основного персонажа

2) Enemy – отвечает за все действия врагов

3) Boss – отвечает за все действия босса

4) Peak – класс пик, отвечает за взаимодействие игрока с ними

5) Door – класс дверей, отвечает за взаимодействие игрока с дверьми

6) Button – класс кнопок, отвечает за взаимодействие игрока с кнопками

7) Bullet – отвечает за формирование пуль всех персонажей (enemy, boss, player)

Заключение:

Игра получилось сложной и интересной, но ее функциональность можно расширять.

Например, добавить движение врагов, создать анимацию движения игрока или особенный курсор