ЛИЦЕЙ АКАДЕМИИ ЯНДЕКСА

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**для проекта по блоку «Pygame»**

**на тему**

**«Игра в жанре Roguelike»**

**1 Общие сведения**

**1.1 Полное название приложения**

Roguelike Like

**1.2 Сокращённое название приложения**

RLL

**1.3 Разработчики**

Данный проект разработали Аминов Артур Ильшатович и Тырсин Артем Павлович, ученики Лицея Академии Яндекса на базе центра цифрового образования детей «IT-Куб» ГАПОУ Оренбургского колледжа экономии и информатики

**2 Средства реализации приложения**

**2.1 Технологический стек**

Python 3.8, pygame

**2.2 Инструментальные средства**

PyCharm

**2.3 Описание требований к платформе для установки и эксплуатации приложения**

Необходима ОС Windows, интерпретатор Python и библиотеки, описанные в файле requirements.txt.

**3 Функциональная составляющая приложения**

**3.1 Функционирование игровой части**

При запуске приложения открывается главное меню игры, где пользователю дается выбор одного персонажа из четырех. После выбора персонажа игра начинается. На экране, в левом верхнем углу отображается здоровье персонажа в виде сердец и количество убитых врагов. Игрок появляется на уровне сгенерированном по файлу в папке data/maps. Персонаж может получить урон при встрече с врагом. Управление осуществляется при помощи стрелок на клавиатуре или клавиш WASD для передвижения и пробела или левой кнопки мыши для атаки. Враги отличаются друг от друга не только спрайтом, но и характеристиками: скоростью, жизнями и количеством наносимого урона. Логика врагов построена так, что они будут двигаться к игроку, как только его «заметят». Игрок может атаковать только врага, в сторону которого смотрит спрайт персонажа