Пояснительная записка PYGAME

Загрузка карты происходит через текствовый файл – через функцию load level – generate\_level генерирует уровень по тайлам – загрузка изображения передается в класс – (тип тайла, позиция по x и по y) – тайл передается в группу спрайтов (sprite\_group, all\_sprites)

В класс игрока передается позиция по x и по y при генерации карты – класс игрока (игровой) является воином – позиция (по x и по y) – по нажатию клавиши SPACE – будет изменяться класс игрока, его способности и картинка игрока. Переменная (рект) = размер тайла на позицию по x и по y. Переменная stop – отвечает за то что персонаж наступил в ловушку или перешел на тайл двери. Переменная key отвечает за то что есть ключ у игрока или нет. Так же задаются переменные кулдаунов способностей и смены игрока. Игрок передается в группу спрайтов (hero\_group, sprite\_group)s

* - функция игрока move\_pers(self, movement) – отвечает за перемещение игрока по игр. полю. Т.к. 1 ход – 1 действию – идет вычисление кулдаунов игрока – дальше идет проверка параметра movement – up, down, right, left – дальше идет проверка является ли след. объект перемещения дверью или нет.
* - функция игрока switch\_hero(self) – отвечает за смену класса игрока, обновление кулдаунов игрока и замену изображение игрока.
* - функция игрока ability(self) – отвечает за использование способности игрока (в зависимости от класса игрока) - способность война блокирует весь наносимый ему урон - способность мага перемещает на 2 игровых поля персонажа - у вора нет активных способностей – но класс вора имеет два пассивных навыка – умение собирать золото и иммунитет к ловушкам.
* - на карте игры знак – “@”

Класс гриба противника (рядовой противник в игре) – имеет вспомогательный глобальный список куда передаются все (грибы противники) на карте – имеет классический набор => загрузка изображение, размещение в тайле, задается позиция гриба, которая передается в глобальный список mushrooms

* - функция гриба check\_pos\_hero(self) – отвечает за атаку и поиск игрока близ гриба – гриб атакует 1 игровые поля от себя по вертикали и горизонтали => идет это путем проверки списка и проверки ближ. к значению позиции гриба по вертикали и горизонтали – если игрок рядом – наносится урон – проверка если здоровье игрока меньше или равно 0 – выводится финальное окно – грибы наносят 3 единицы урона
* - на карте игры знак - “%”

Класс ключа (игр объекта) имеет классический набор – загрузка изображения, перемещение объекта на нужный тайл, доб. в свою группу спрайтов – key\_group, all\_sprites

* - функция ключа transform(self) – отвечает за смену изображения ключа – служит при действие игрока (игрок поднял ключ – замена изображение на обычный тайл) – ключ на карту всего 1
* - на карте игры знак - “?”

Класс камеры – помогает следить за игр. персонажем – имеет сдвиг камеры по x и по y – начальный сдвиг по 0 – функция apply(self, obj) – сдвигает объект obj на смещение камеры – функция update(self, target) позиционирует камеру на объекте target.