PADPy 2018/2019

Praca domowa nr 1 (max. = 25 p.)

Termin oddania pracy: 16.11.2018 r.

1 Do zrobienia

Należy zaimplementować wybraną grę:

- Plumber (bardzo łatwa)
- Incredible Machine (polecam)
- Lemmings (średnio trudna)
- Worms (trudna)

albo inną podobnego typu (do uzgodnienia ze mną przez e-mail).

Jest to doskonałe "duże" ćwiczenie z programowania w języku Python (z wykorzystaniem technik obiektowych).

Do implementacji należy użyć pakietu pygame, którego nauczysz się samodzielnie, zob. np. link1, link2 itd.

Efekty dźwiękowe i grafikę można pobierać np. z OpenGameArt, itch.io, Game Art 2D, OpenClipart itp., por. jednak uwagę na temat wykorzystywania źródeł zewnętrznych poniżej.

Do edycji/tworzenia grafiki polecam np. program GIMP.

2 Ocena

Wymagane elementy (na 25 p.):

- okienko gry;
 - sterowanie przy użyciu myszy i/lub klawiatury;
- gra musi być "grywalna", dopracowana i "wkręcać", nie musi być jednak "piękna";
- proste efekty dźwiękowe;
- dodatkowe okienko pozwalające na dostosowywanie ustawień gry (np. zapisywane stanu gry/rekordów do pliku, automatyczny odczyt ustawień przy ładowaniu gry, zmiana języka, wyłączenie dźwięku itp.);
- instrukcja obsługi w języku polskim i angielskim (wraz z opisem, jak zacząć zabawę) oraz szczegółowy
 opis wykorzystanych źródeł (np. kto stworzył pliki graficzne i dźwiękowe, z jakich korzystamy i na jakiej
 zostały one udostępnione licencji) plik README.md w głównym katalogu;
- gra ma być uruchamiana z terminala Linuxa (np. ./gra.py lub /opt/anaconda/bin/python gra.py).

3 Przesyłanie pracy

Do przesłania na adres Marek.Gagolewski@mini.pw.edu.pl ze swojego konta pocztowego *@*pw.edu.pl: link do repozytorium na githubie (tj. http://github.com/twojekonto/nazwaprojektu) zawierający pełny kod źródłowy gry i inne pliki pomocnicze. Uwaga: tytuł wiadomości to [PADPy] Praca domowa nr 1.

Nie zapomnij dodać do repozytorium pliku LICENSE, który zawiera licencję, na zasadzie której udostępniasz swoje oprogramowanie (sugerowana: MIT).