# **Доклад**

Здравствуйте! Сейчас будет представлена презентация моего курсового проекта на тему разработка модуля игровой механики для приложения «ролевая игра «Подземелье Короля»» студента группы П2-19, Прохоренко Егора.

Предметной областью разрабатываемого проекта является создание интерактивного развлечения. Задача нашей игры создание интересного опыта для пользователя.

Для разработки была выбрана среда разработки PyCharm Community Edition от JetBrains. Она была специально разработана под язык Python. PyCharm поставляется с множеством модулей, пакетов и инструментов для ускорения разработки Python, одновременно сокращая усилия, необходимые для выполнения того же самого. Кроме того, PyCharm можно настроить в соответствии с требованиями разработки и личными предпочтениями.

В качестве языка программирования был выбран Python, так как в нём присутствуют нужные библиотеки, так же на нём легко создавать отдельные модули и есть обширное русскоязычное сообщество.

В качестве разработки интерфейса был выбран Qt Designer. Он позволяет перенести сделанный в нем интерфейс на Python код.

На слайде представлена диаграмма прецедентов взаимодействия игрока с системой. Как видно на рисунке, игрок, нажимая на клавиши отдает команды системе, та в свою очередь выполняет весь функционал программы, от восстановления здоровья до столкновения с противником.

На этом слайде изображена проектирование сценария.

Пользователь после запуска программы может выполнить 3 действия: продолжить, использовать зелье здоровья, выход из игры.

При выборе выхода программа заканчивает свою работу, при выборе продолжить текст переключается дальше, при выборе использовать зелье здоровья, показатель здоровья (в единицах) повышается на 20. Так же при выборе кнопки продолжить, рандомно может появиться торговец, у него можно купить зелье здоровья или повысить урон оружия. Когда проходит 4 битвы, перед главным героем появляется босс, после битвы с ним игра заканчивается. Так же стоит более подробно поговорить насчёт механики боя. Сначала при помощи функции рандом определяется с каким противником столкнётся наш герой. У разных противников разный показатель здоровья(int) и показатель урона в виде списка. Каждый раз, когда бьёт герой, функция рандом симулирует бросок шестигранного куба, от результата на виртуальном кубе зависит урон. После этого, урон вычитается из показателя здоровья врага и делается тест на его гибель, если он умер, герой получает золото и двигается дальше, если нет удар наносит он, точно так же, как и герой.

После запуска программы появляется вступление. В нем вы можете узнать завязку игры и узнать свою цель.

Для продолжения игры предназначена кнопка “Продолжить”. При её нажатии текст переходит дальше, а спрайт меняется на новый. Это показано на шестом слайде.

После нажатия кнопки “Продолжить” происходит битва. Противник выбирается случайно. Все противники и сам бой происходит при помощи функции рандом. Это показано на седьмом слайде.

При нажатии кнопки “Продолжить” с небольшим шансом может появиться торговец. За игровую валюту у него можно купить “Зелье здоровья” или увеличить урон героя. Это показано на восьмом слайде.

На этом мой доклад закончен. Спасибо за внимание! Это показано на одиннадцатом слайде.