Game Center

Авторы: Захаров Роман, Педченко Богдан.

Суть проекта в том, чтобы объединить несколько небольших интересных игр в одном центре. На данный момент в игровом центре есть Тетрис и Денди танчики на стадии разработки. Планируется Flappy Bird и игра «Жизнь».

Классы:

Центр: ta – подключение Денди танчиков, te – подключение Тетриса, далее функции: load\_image – функция для импортирования картинок.

Денди танчики: obv – класс для выбора танка и режима, cplayer – класс движения танка, shell – класс полёта и генерации снаряда, enemy – движение и стрельба врагов, shellenem – класс полёта и генерации снаряда для врагов, spr – класс для создания одиночных спрайтов, base – класс базы и её уничтожения, далее функции: load\_image – функция для импортирования картинок, tanks – функция, win – функция для обозначения победы и начисления очков, end – функция обозначения проигрыша, lvles – инициализация уровня.

Тетрис: без классов, далее функции: load\_image – функция для импортирования картинок, draw\_background – функция для отрисовки анимированного фона, draw\_board – функция для отрисовки игрового поля, draw\_text – отрисовывает текст, draw\_pause – отрисовывает окно и текст паузы, draw\_gameover – рисует окно и текст аналогично паузе, tetris - главная программа импортируемая в center.

Хитрые приёмы: импортирование каждой игры независимо от другой.

Использовали библиотеки OS, SYS, RANDOM, PYGAME.



Примеры геймплея:



