



ПРОЕКТ

Un Grande Compo

РАЗРАБОТЧИК **РОМАН КУЛАКОВ**

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ **АЛЕКСЕЙ ВЛАДИМИРОВИЧ АНАТОЛЬЕВ**

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА, ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

Краткое описание проекта: Создание игры на Pygame, которая сделана с помощью технологии ray casting.

Цель: Игрок блуждает по лабиринтам и пытается спастись

Задачи:

- ▶ **Составление челленджей:** Позволяет пользователю создать собственные челленджи;
- ▶ **Ведение дневника:** Автоматическое ведение журнала выполненных действий, где пользователь может отмечать свои успехи и неудачи;
- ▶ **Отслеживание прогресса:** Сбор информации о прогрессе пользователя по прохождению челленджей.

АРХИТЕКТУРА ПРОЕКТА

Модульная структура:

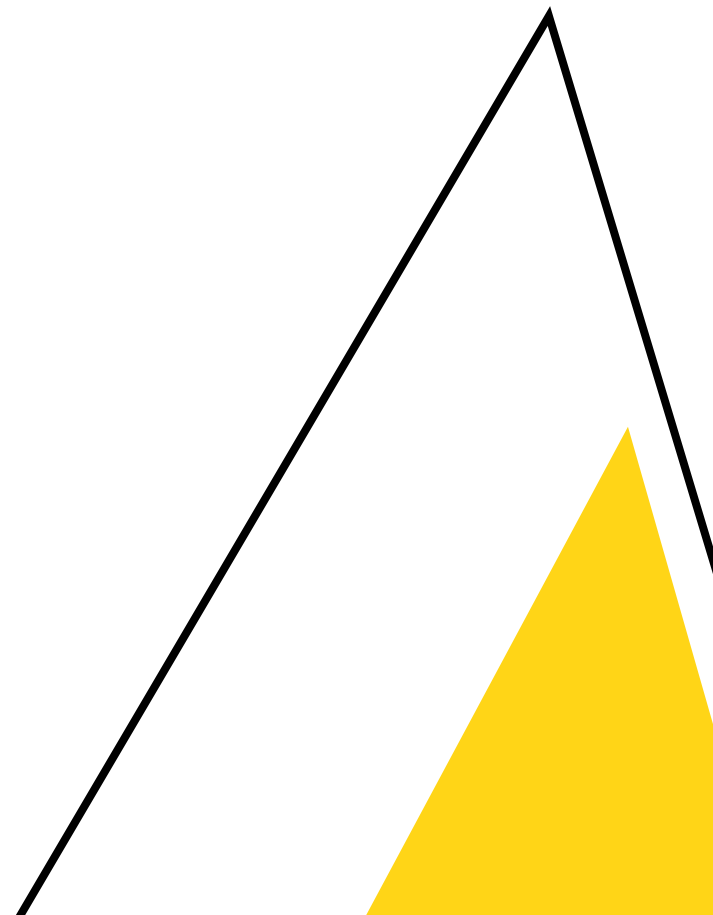
- фронтенд отвечает за все происходящее на экране, все реализовано с помощью pygame
- бэкенд отвечает за обработку всех действий игрока и их обработку

Используемые библиотеки:

- **PyGame** – для создания GUI-интерфейса;
- **SQLite 3** – встраиваемая база данных для хранения данных о челленджах;
- **JSON** – формат обмена данными для передачи информации между графическим интерфейсом и аналитическим модулем;
- **Pathlib** – библиотека для работы со структурой папок и файлов.

Примененные технологии: встроенные библиотеки Python

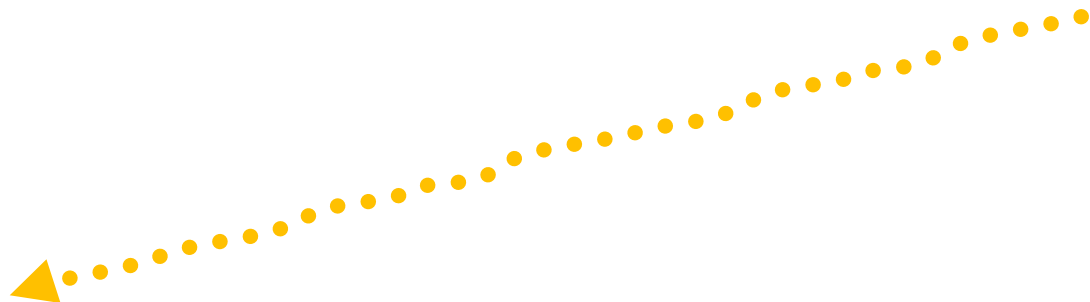
СТРУКТУРА ПРОЕКТА



ИНТЕРФЕЙС: ГЛАВНОЕ ОКНО



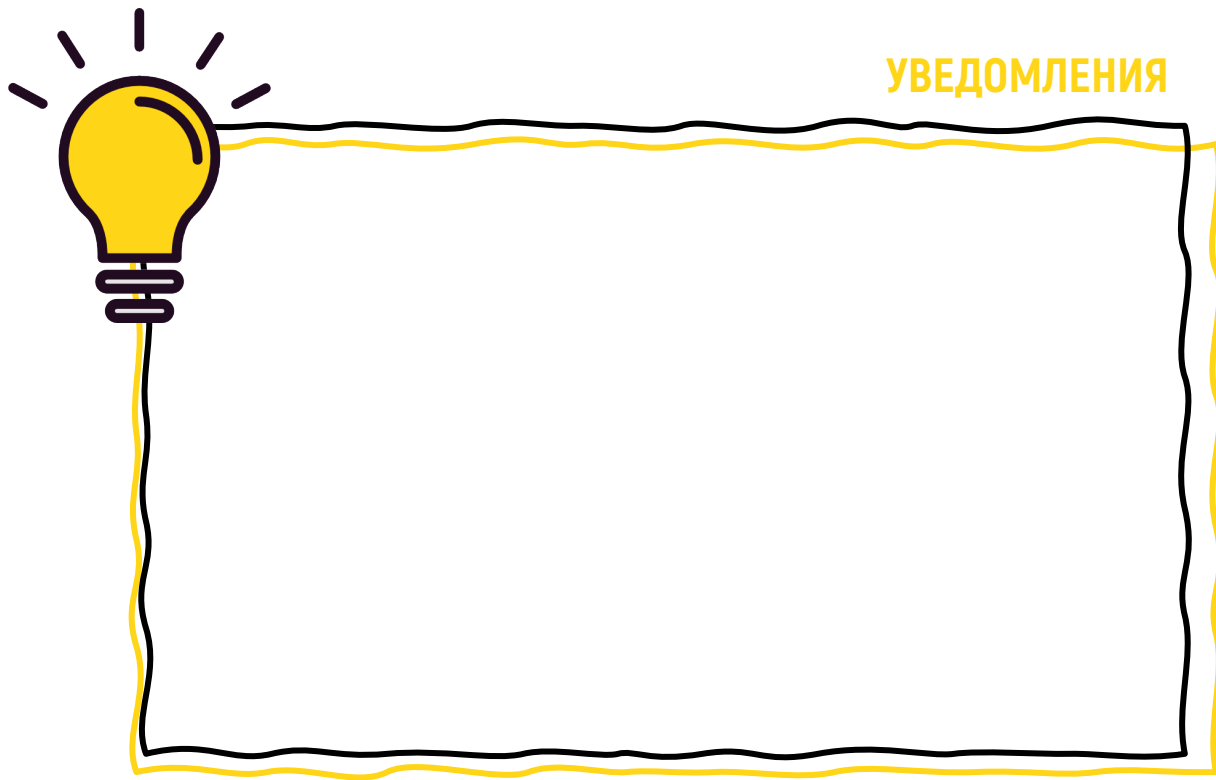
СЛАЙД В РАЗРАБОТКЕ



ДАЛЕЕ

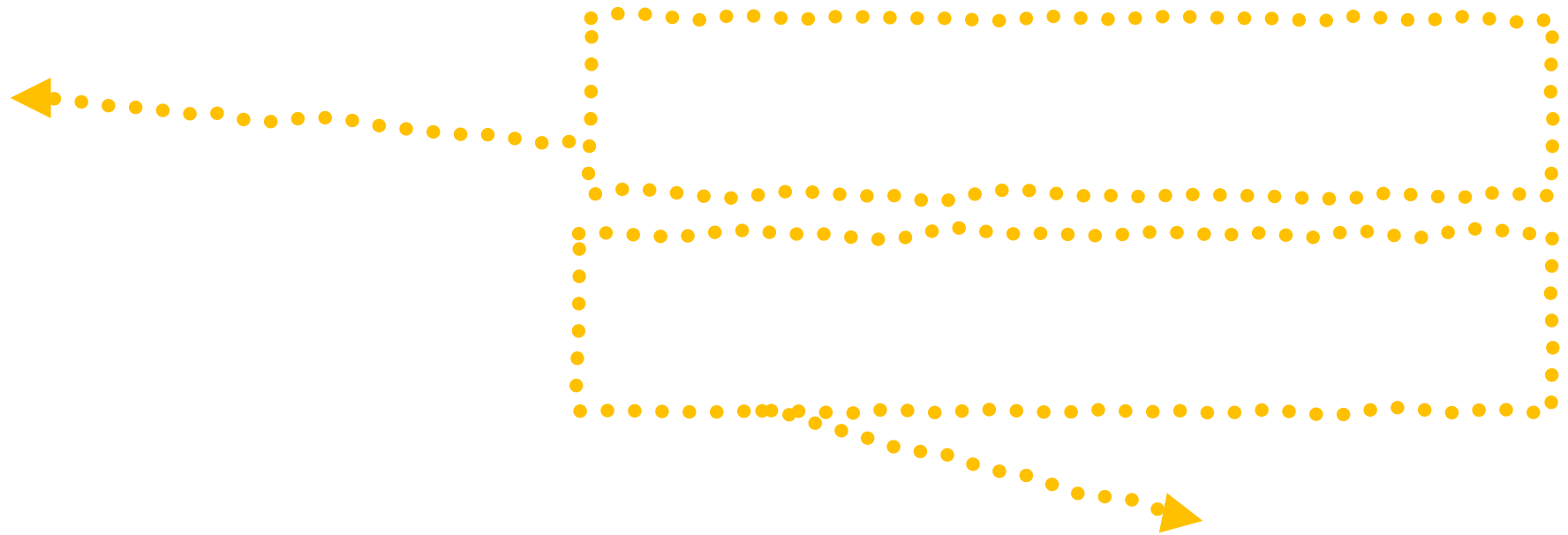
ИНТЕРФЕЙС:

СЛАЙД В РАЗРАБОТКЕ



ДАЛЕЕ

ИНТЕРФЕЙС СЛАЙД В РАЗРАБОТКЕ

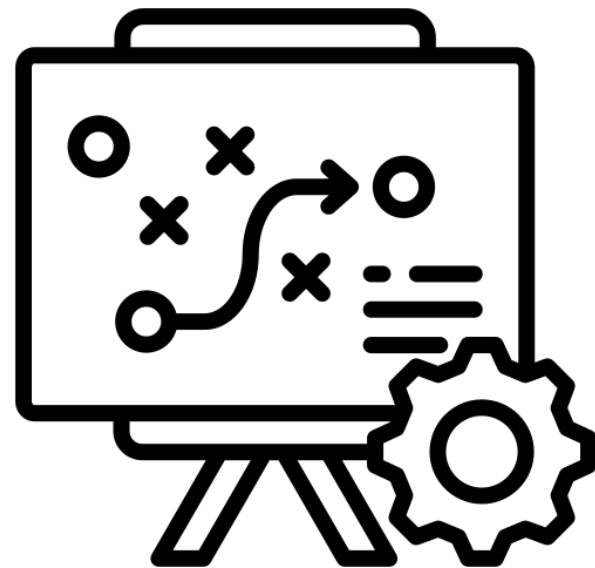


ИНТЕРФЕЙС: ВСПЛЫВАЮЩИЕ ОКНА

СЛАЙД В РАЗРАБОТКЕ

0 проекте

Ссылка на проект: https://github.com/RomkaGP228/un_grange_compo
Количество строк кода: 477



ССЫЛКИ И РЕСУРСЫ

ССЫЛКА НА ПРОЕКТ https://github.com/RomkaGP228/un_grande_compo

ССЫЛКА НА ВИДЕО РАБОТЫ ПРОГРАММЫ ведутся работы....

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ:

Ведутся работы....