



Pygame project "Bad ice cream"

Yandex Lyceum Academy

Shchegolkov Klimenty, Temnikov Fedor

Концепция

Как мы видим эту игру

- Создается несколько игровых уровней
- На каждом уровне есть игрок и монстры, которые передвигаются по карте, а так же статичные фрукты
- На уровне создаются преграды (в виде льда и коробок)
- Если игрок врезается в монстра - он проиграл
- Если игрок собирает все фрукты на карте - он победил
- Ведется измерение времени. История и рекорд записываются
- Человек может повторно выбрать уровни или играть ещё раз

Стек технологий

В нашем проекте мы использовали множество технологий, как пройденных в ЛАЯ в течении всего срока обучения, так и самостоятельно изучали новые методы

- *Random* для генерации игровых моментов
- *Pygame.sprite* для работы с объектами
- *SQLite* для хранения рекордов и истории
- *Анимация* монстров при помощи сетов картинок
- *Pygame.time* для работы со временем
- *Sys* для работы с системой
- Обработка *txt* для хранения уровней
- *Pygame.mixer* для обработки звуков