

# INDI GAME

<Бичиков Никита>

# КАК И ЛЮБАЯ ДРУГАЯ

---

Моя игра была создана для развлечения.  
То есть в ней можно просто убивать время.

Также можно внести свой вклад в игру, создав свой уровень.

# Я ИСПОЛЬЗОВАЛ











---

Такие модули как Pygame для игры,  
json для сохранения и загрузки информации об игроке и настройках,  
os для загрузки изображений.

# МОЯ ИГРА

---

Разбита на несколько папок:

 audio	25.01.2019 22:49	Папка с файлами
 build	11.01.2019 1:21	Папка с файлами
 dist	11.01.2019 1:21	Папка с файлами
 game_code	07.02.2019 19:15	Папка с файлами
 LEVELS	07.02.2019 19:15	Папка с файлами
 settings	07.02.2019 19:13	Папка с файлами
 source_texturepack	26.01.2019 22:05	Папка с файлами
 sprites	07.02.2019 19:13	Папка с файлами
 test	07.02.2019 19:13	Папка с файлами
 textures	30.01.2019 22:35	Папка с файлами

# ПРО КОД ИГРЫ

---

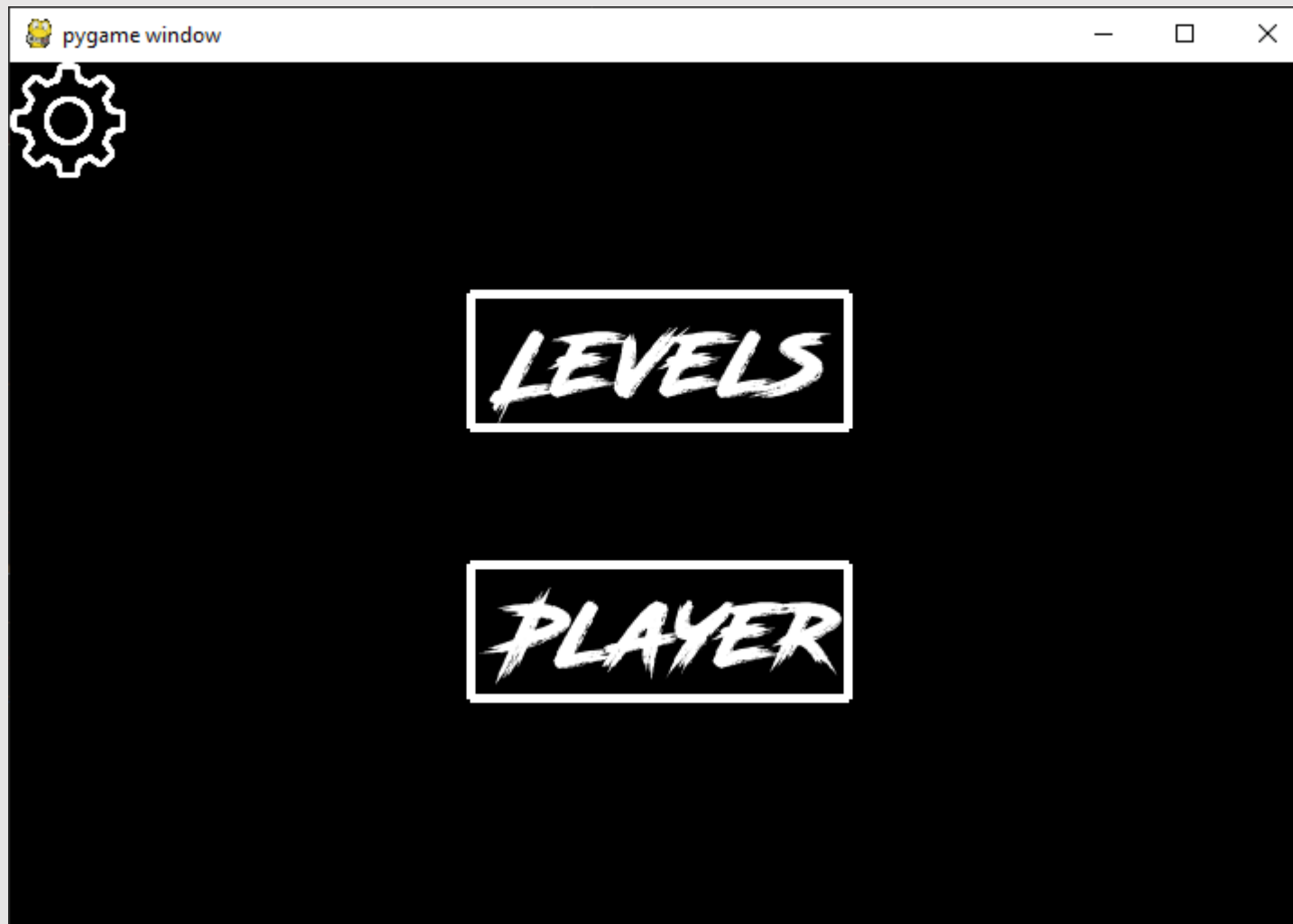
Код разбит на несколько файлов.

Основная часть кода – `main_win.py`. В нем происходит отрисовка и просчет главных частей игрового процесса. Оставшиеся же файлы являются вспомогательными для главного окна(отрисовка инвентаря, обработка стороны, с которой произошло столкновение, класс игрока, класс с блоками, класс с мобами).

# ИГРА

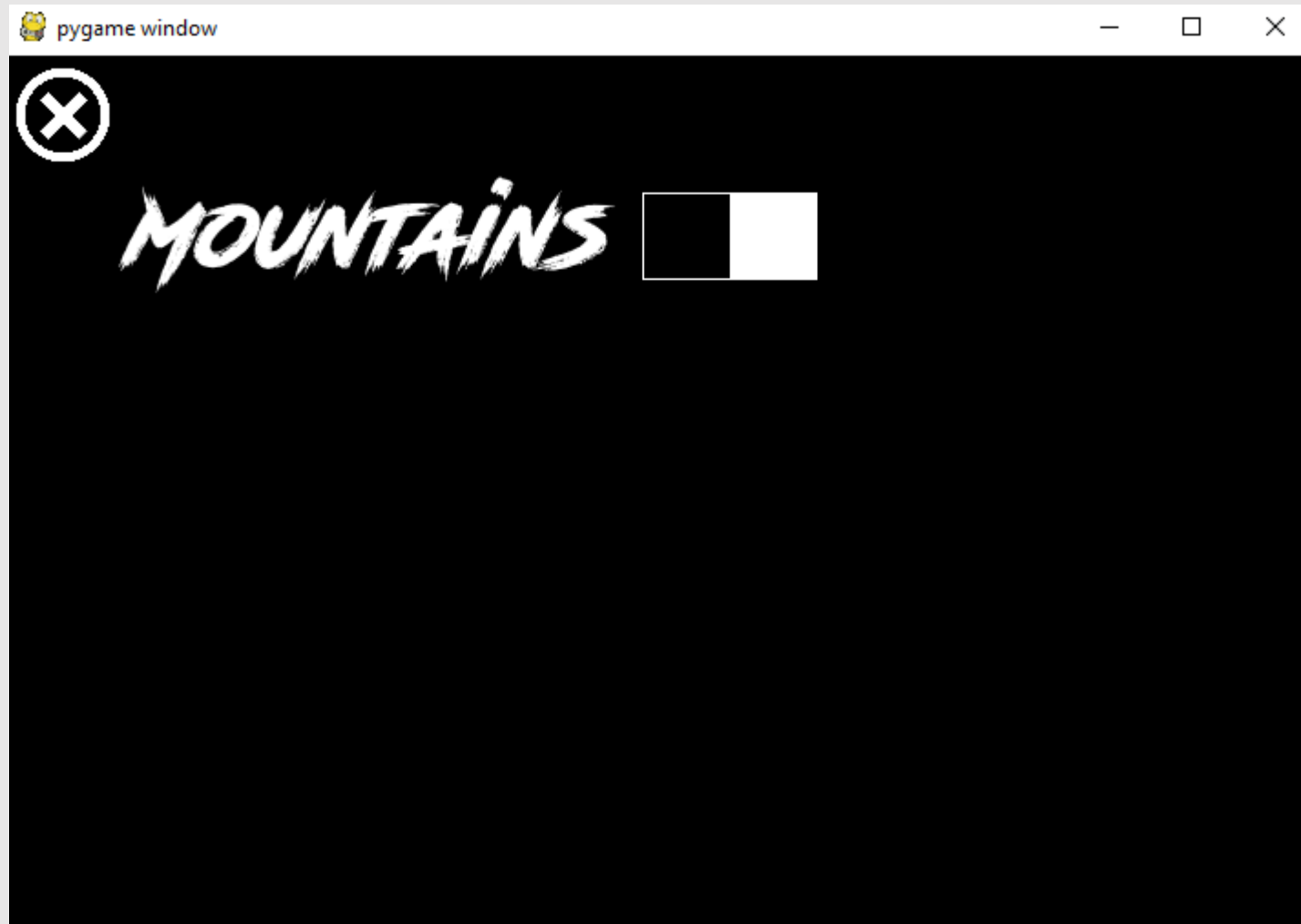
---

Встречает нас такое меню



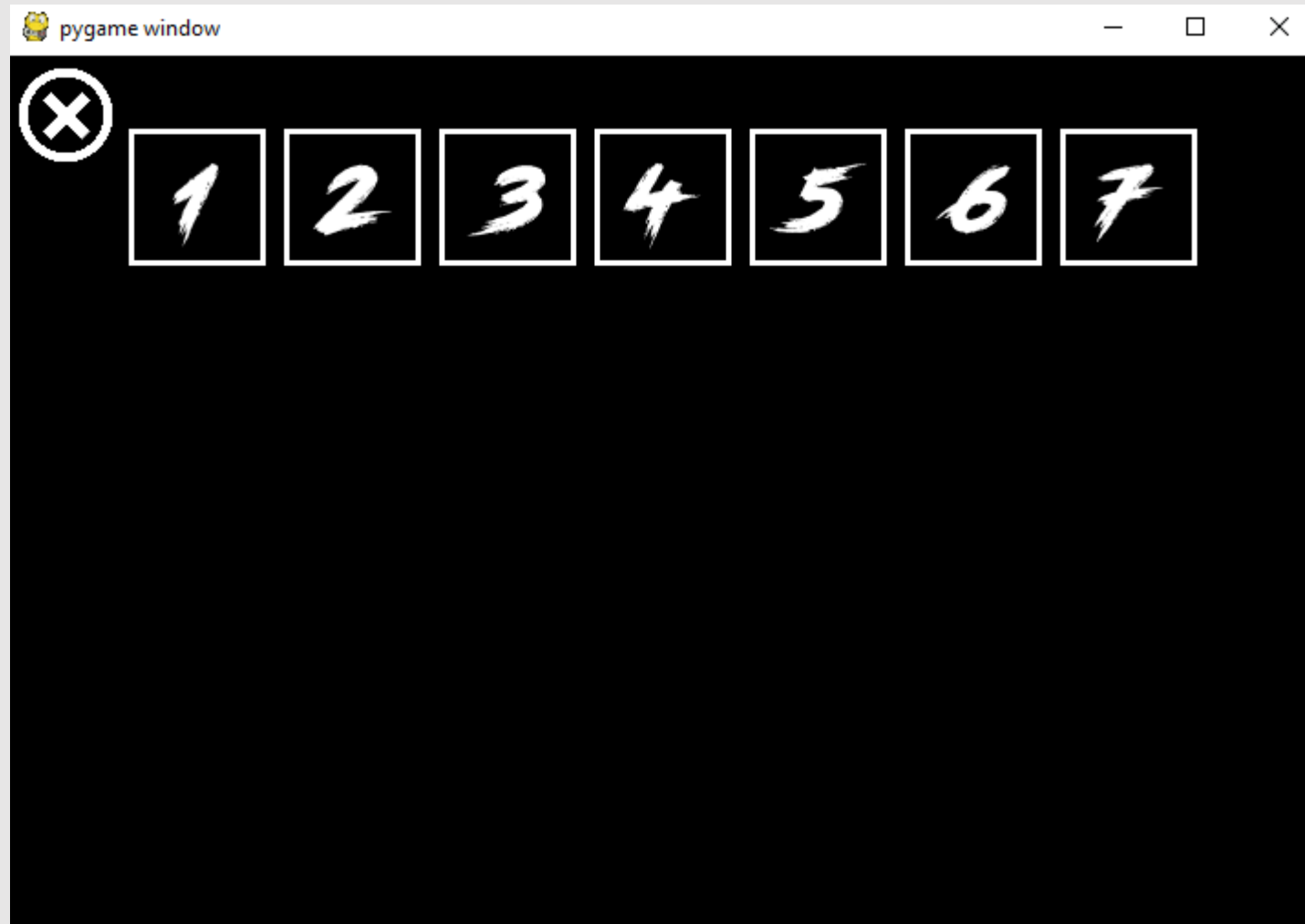
# НАСТРОЙКИ

---



# УРОВНИ

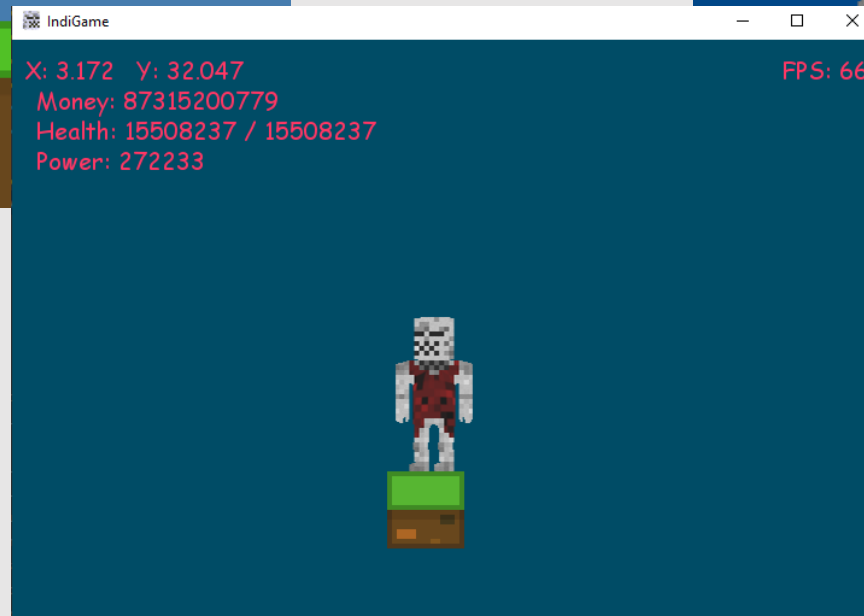
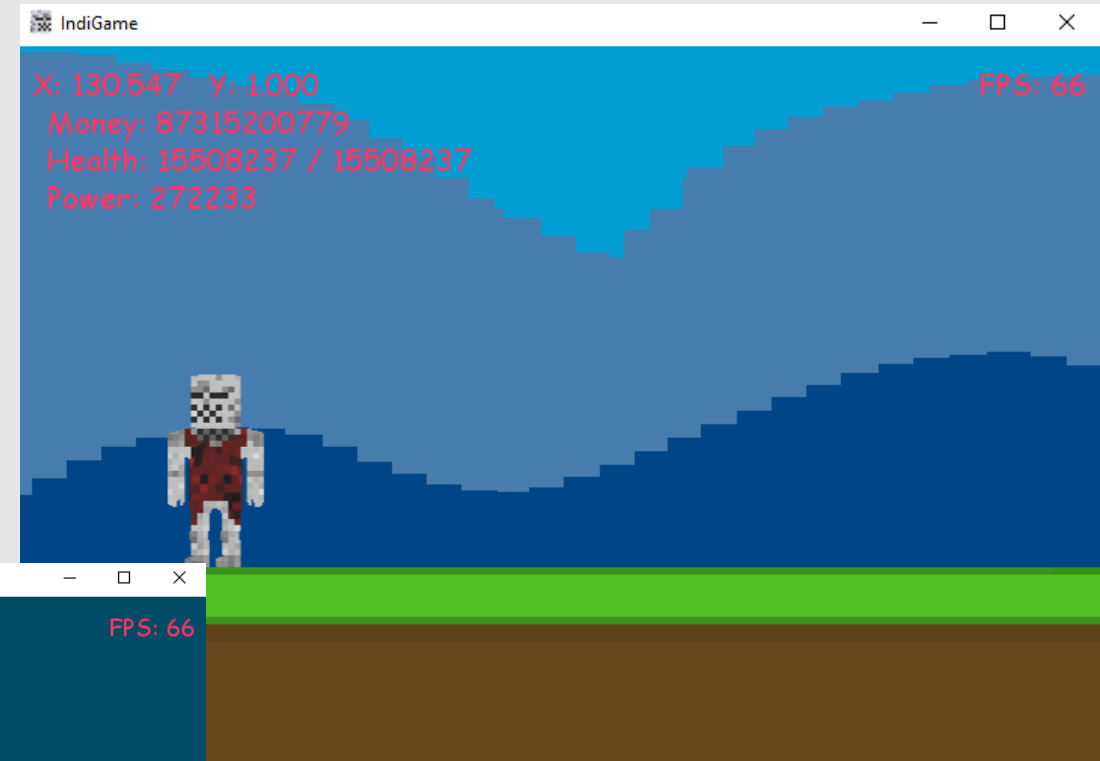
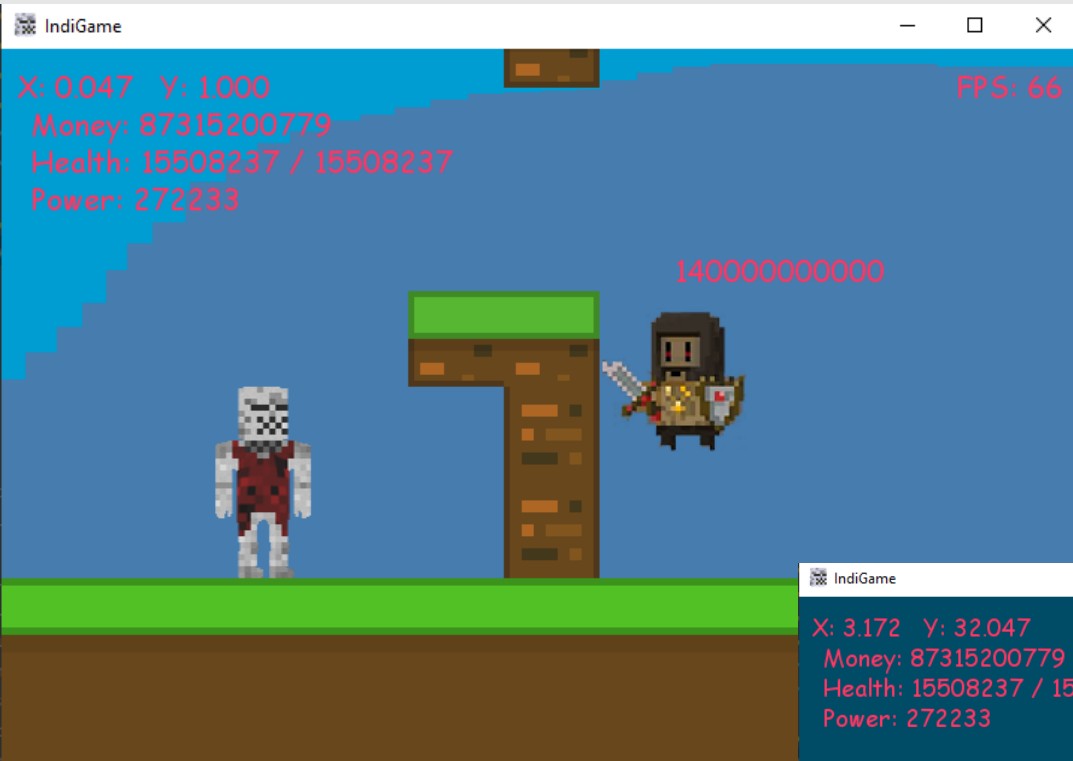
---



В будущем их будет больше



# ОДИН ИЗ УРОВНЕЙ



X: 1094 Y: 1000

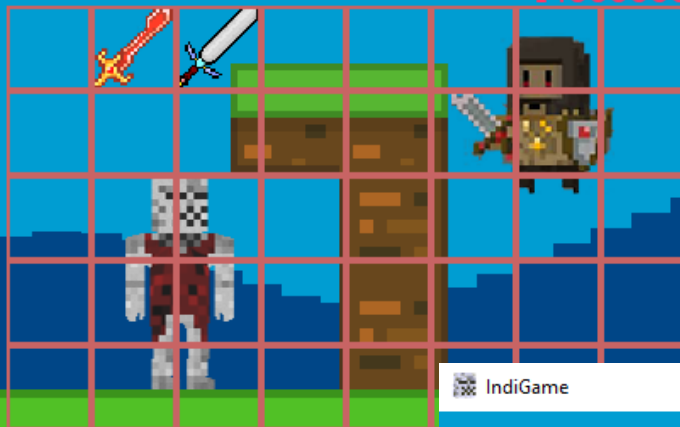
FPS: 66

Money: 87315200779

Health: 15508237 / 15508237

Power: 272233

140000000000




X: 0.391 Y: 1000

FPS: 67

Money: 87315200779

Health: 15508237 / 15508237

Power: 22362059172



Power: 22361786939  
Lvl: 357  
Upgrade: 25837809622\$

140000000000

X: 0.109 Y: 1000

FPS: 66

Money: 87315200779

Health: 15508237 / 15508237

Power: 272233

140



Power: 272233  
Lvl: 306  
Upgrade: 1323294676\$

# СЛОЖНОСТИ

---

Главной сложностью было то, что Rpgame пытается разгрузить видеокарту, поэтому обрезает объекты за пределами экрана, а так как мне приходилось считать движение и взаимодействие мобов с блоками игры(а для этого мне нужны были их границы), то mobs просто проваливались под экран. Я решил эту проблему создав свои начальные позиции размер, которые Rpgame'ом никак не обрезались, при этом Rpgame продолжал рисовать только то, что находится в экране.

# КАК РИСУЕТ PYGAME

---



Серая часть – то, что за окном

# ЕЩЁ НЕМНОГО СЛОЖНОСТЕЙ

---

Также была сложность связанная с Python. Так как он допускает ошибки при сложении десятичных дробей, то при плавной остановке игрока координаты блоков относительно главного сбивались. Поэтому пришлось каждый раз округлять значения координат всех объектов.

# ПРИМЕР

---

```
print(0.1+0.1+0.1)  
0.30000000000000004
```

# В ИТОГЕ

---

Я считаю, что больше полутора месяца работы стоило того опыта, который я получил при создании игры и преодолении трудностей.

На момент создания презентации я еще не до конца выполнил свое техническое задание. Я не создал магазин с предметами.

В будущем я планирую добавить анимации, добавить больше настроек и больше видов объектов.