

Telerun



Суть игры

Игрок управляет бумажным самолётиком, по которому ведётся огонь со стороны врага. Задача игрока состоит в том, чтобы как можно дольше цепляться за жизнь, уворачиваясь от вражеских снарядов.



Этапы

1. Создание функций отрисовки основных экранов.
2. Написание шаблона игры.
{обработка клавиш, управление самолетиком}
3. Создание класса `bullet` и основных процедур для снарядов. {unit test}
4. Реализация счётчика времени и сохранения лучшего результата.
5. Написание процедуры, отвечающей за контроль жизней.
6. Создание класса `cloud` и основных процедур для фона игры.

RESISTANCE



1. Создание класса `bonus` и реализация бонусов VPN и ExtraLife.
2. Добавление звуковых эффектов.

GO! **Главное меню**

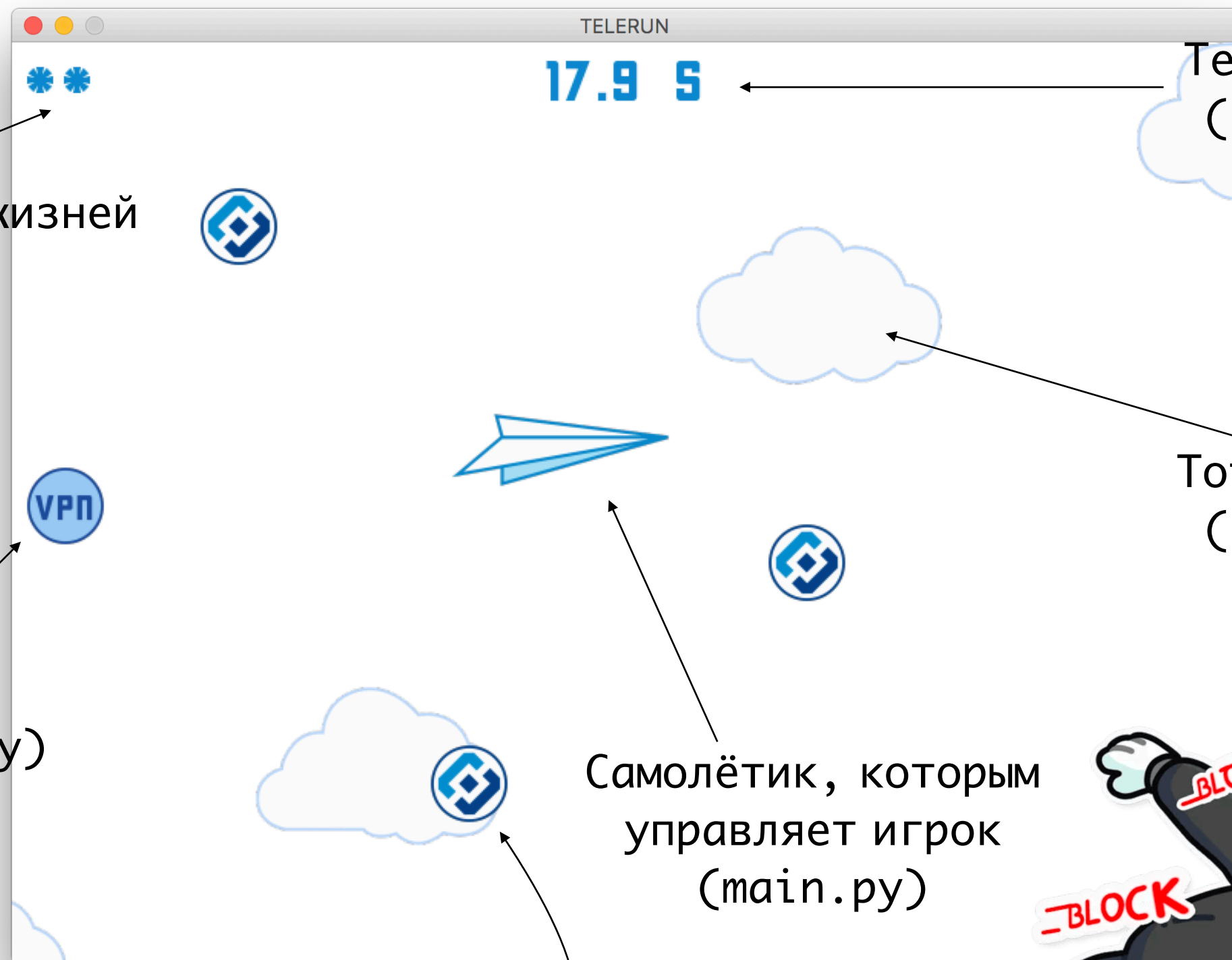


Тот самый фон!

Лучшее время за всю историю игр на
данном компьютере

Фоновая музыка

Игра



Индикатор жизней

Бонусы
(bonuses.py)

Фоновая музыка
Другие звуки

Снаряды
(bullets.py)

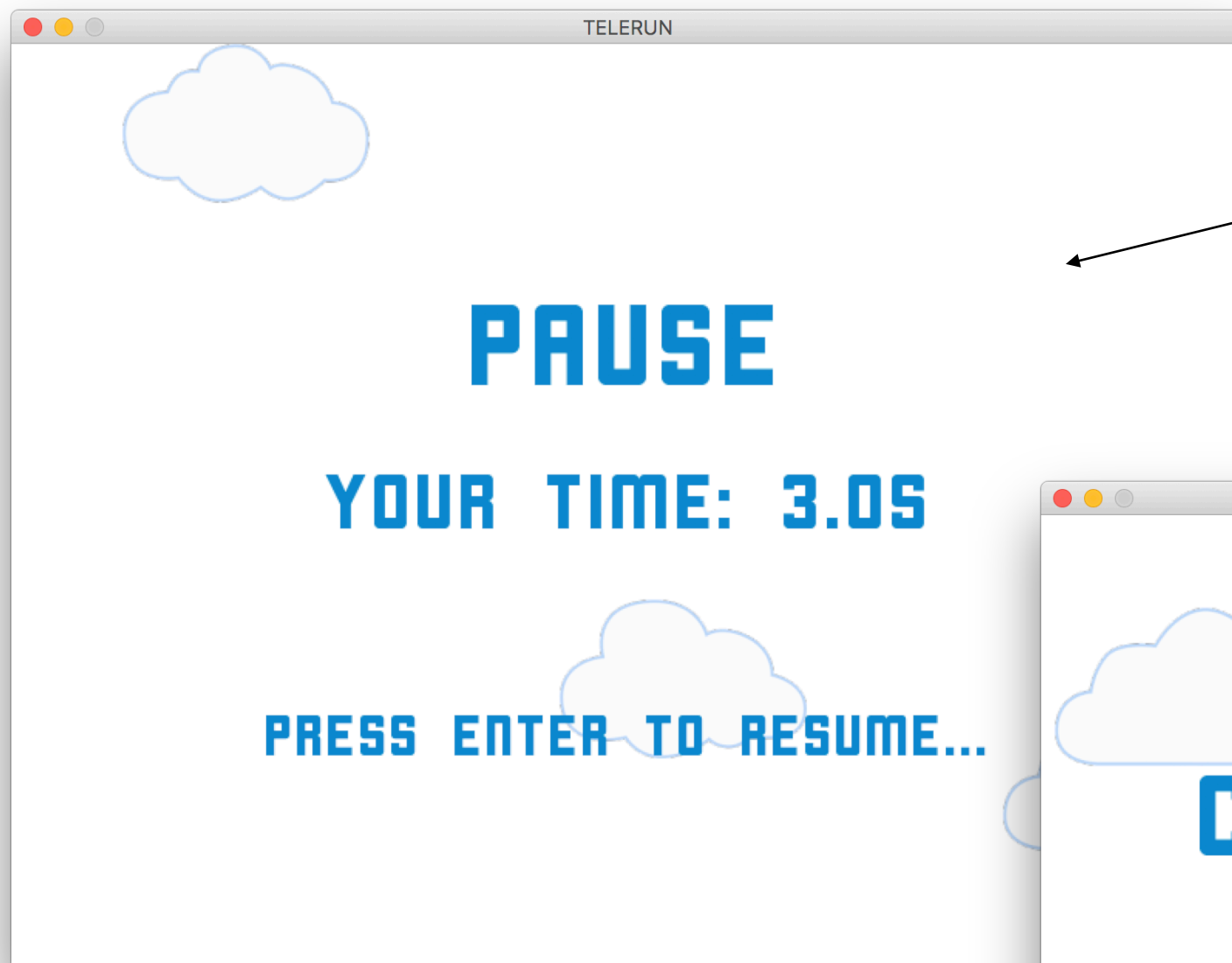
Самолётик, которым
управляет игрок
(main.py)

Текущее время
(clouds.py)

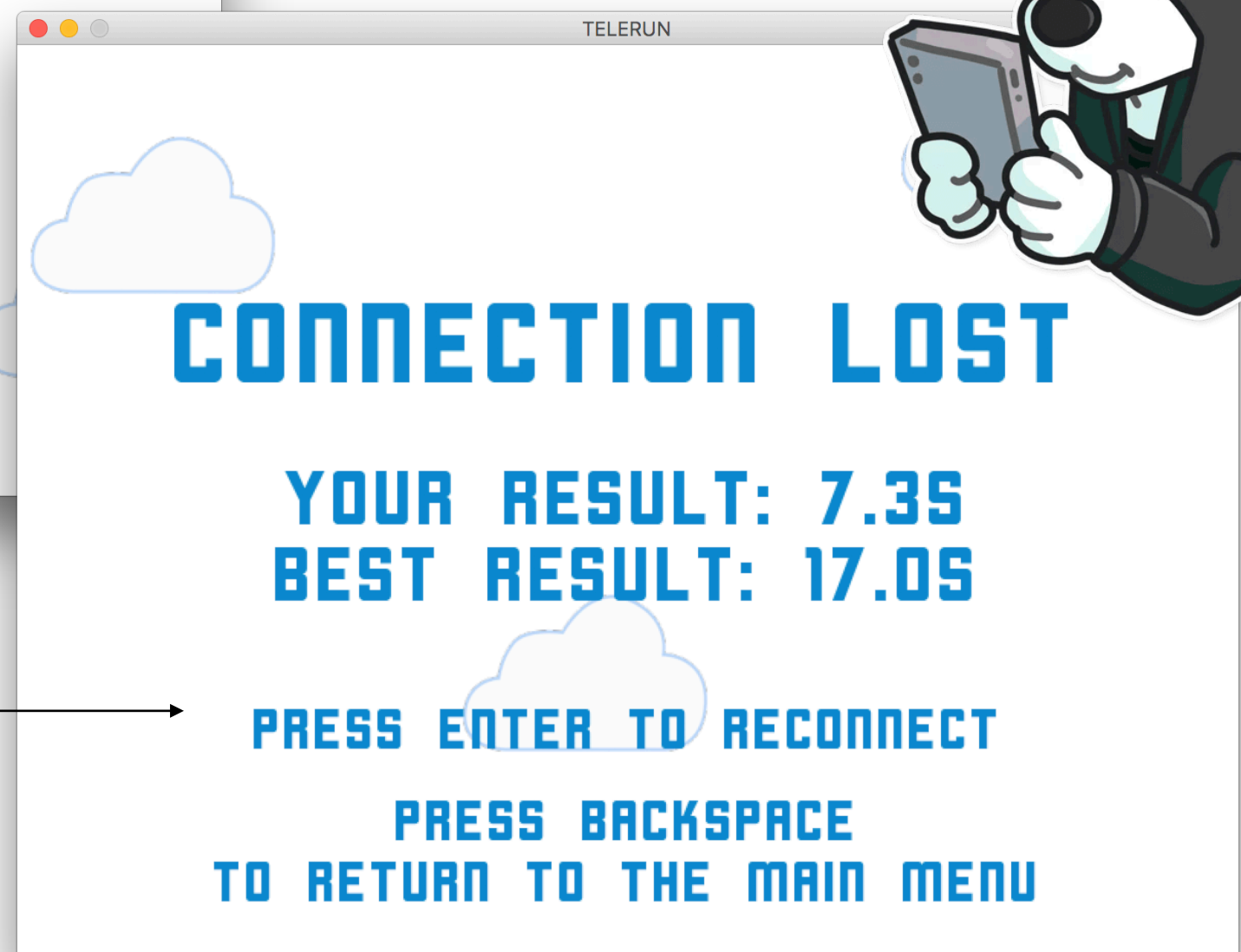
Тот самый фон!
(clouds.py)



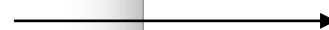
Дополнительные окна



Чтобы поставить игру на паузу,
нужно нажать на пробел
в процессе игры



Чтобы открылось это окно,
нужно потерять все жизни



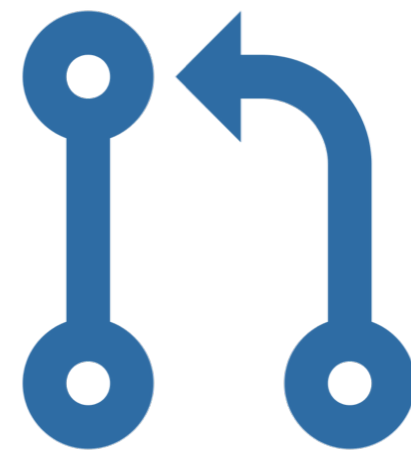
Статистика

69 commits



24 closed pull requests

≈16 merged branches



Спасибо за внимание!

