# **САЛАС**

**Салас** – это небольшая, во всех смыслах этого слова, игра в жанре платформер.

Для создания игры нам, **Климовой Анне** и **Петрову Семену**, понадобился только функционал python-библиотеки pygame, но для разнообразия была задействована библиотека pygame-gui, с помощью которой было реализовано одно из окон взаимодействия с пользователем.

Как уже было сказано раньше, игра достаточно проста, поэтому разобраться в ней будет легко.

При запуске программы пользователя встречает **главное меню**, в котором расположены 3 кнопки и анимированная модель луны, служащая подтверждением нормальной работы игры.

*Первая кнопка*:

«**ИГРАТЬ**» – нажимая на нее, вы переходите в окно регистрации пользователя для учета ваших результатов.

*Вторая кнопка*:

«**УСПЕХИ**» – она открывает окно с лучшими на данный момент результатами игры. Это окно может лишь показать список чемпионов и вернуть нас обратно в главное меню, если вы нажмете на «пробел».

*Третья кнопка*:

«**ВЫХОД**» – эта кнопка завершает работу программы

В окно авторизации вам необходимо ввести свое имя в специальное **текстовое поле**, которое трудно не заметить. После вы можете воспользоваться одной из трех кнопок:

«**ВЫБЕРИТЕ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ**» – данная кнопка активирует окно для выбора сложности, с которой вы хотите начать игру

«**В ГЛАВНОЕ МЕНЮ**» – возвращает вас в главное меню, если вы еще немного хотите посмотреть на модель луны или взглянуть на успехи других игроков.

**Окно выбора сложности** содержит четыре кнопки, представленных в виде космических тел(спутник, планета, газовый гигант, звезда). Справа-налево кнопки соответствуют таким уровням сложности, как «**легко**» «**нормально**» «**трудно**» «**невозможно**». На каждом из уровней создана своя локация, но кроме этого уровни отличаются характеристиками монстров, с которыми придется сражаться.(урон, количество здоровья)

Выбрав уровень сложности, **вы начинаете игру!**

Ваш персонаж может бегать на кнопки «**a**» и «**d**», прыгать на «**s**» и атаковать на **правую** и **левую** **кнопки мыши**.

Мобы двигаются непредсказуемо и так же атакуют.

В верхних правом и левом углу можно увидеть уровень здоровья персонажа и монстра, с которым вы сейчас сражаетесь

В случае поражения вашего персонажа появиться окошко с результатом. После поражения вы можете либо закрыть игру на «**ESCAPE**», либо выйти в главное меню на «**SPACE**»

Каждое окно игры создано в отдельном файле и импортируется в главный файл «**hero.py**». Так же в репозитории есть файл «**requirement.txt**», в котором содеражатся использованные нами, разработчиками, версии библиотек python.