# 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.

В начале нас встречает окно меню, где расположены три кнопки: «ИГРАТЬ»,

«Рекордсмены» и «ВЫХОД» – нажав на них, вы можете сразу оборвать работу программы, посмотреть на результаты других игроков или продолжить и перейти к авторизации. Но еще в этом окне есть небольшая модель луны, которая подтверждает, что программа работает нормально.Окно авторизации, именно оно реализовано на базе pygame-gui. В нем пользователя просят ввести свое имя в специальную строку, которую трудно не заметить. Если пользователь ввел свое имя, то по нажатии кнопки «ВЫБРАТЬ СЛОЖНОСТЬ» он станет на шаг ближе к геймплею. Ниже расположены еще две кнопки: «В ГЛАВНОЕ МЕНЮ» и «ВЫХОД» – которые там расположены на случай, если пользователь снова захочет посмотреть на луну или же прекратить работу программы. Следом за окном авторизации идет окно для выбора сложности, что вполне логично :) . Уровни сложности представлены в виде космических тел, имена и классификацию которых можно увидеть после наведения на них курсора. Всего уровней 4: легко, нормально, трудно, и невозможно. После нажатия на космическое тело, герой нашей игры отправиться на него на своей ракете, чтобы сразить всех присутствующих там монстров. Вот и начался геймплей! Пользователю предстоит сражаться поочередно с разными монстрами до пор, пока персонаж не будет сражен или игрок не захочет выйти, нажав на кнопку escape. В конце результат игры будет записан в базу данных sqlite3, откуда попадет в окно рекордсменов на соответствующее местно. После поражения или выхода можно будет вернуться к выбору уровня или же покинуть игру.

Каждый разработчик фиксировал результаты своей работы с помощью git технологий и github’а.