Машкин

Темой моего проекта является игра жара roguelike.

Характерными особенностями классического *roguelike* игры являются генерируемые случайным образом уровни, пошаговость и необратимость смерти персонажа — в случае его гибели игрок не может загрузить игру и должен начать её заново.

Мой код состоит из 13 классов и 8 функций:

1)EventsModel – класс для работы с базой данных

2)Board – пошаговая часть игры

3)Camera

4)Tile – пустые клетки

5)Wall – стены

6)IndestructibleWall – неразрушимые стены

7)Portal – порталы

8)Cursor

9)Equipment – класс, отвечающий за экипировку персонажа

10)Chest

11)Enemy

12)Player

13)Base – класс, содержащий все основные переменные. Нужен для перезапуска игры и перехода на следующие уровни

Функции:

1)load\_image - загрузка картинок в программу

2)terminate – завершение программы

3)load\_level – загрузка уровня в код из файла

4)end\_screen – экран, выдаваемый при окончании игры

5)start\_screen – главное меню

6)shop – меню магазина

7)ui – пользовательский интерфейс. Вывод информации на экран про характеристики героя, меню получения предмета из сундука

8)update\_screen – обновление экрана

Особенности:

* База данных используется для хранения информации о предметах, которые могут встретиться в сундуках
* В магазине можно купить предмет нажав на его картинку. Это откроет его для последующих игр навсегда. Купить можно только если хватает денег. При покупке предмета в магазине появится надпись sold. При перезаходе в магазин новые предметы будут «завезены». Для выхода из магазина необходимо нажать Esc.
* Чтобы пройти игру, нужно пройти все 5 локаций. На каждой локации находится 14 врагов. Их можно обойти или попытаться убить (по желанию). Локации соединены порталами, находящимися в случайной точке на карте. Локации различаются текстурами стен и пустых клеток, здоровьем (20 \* level) и уроном (randint(7 + 1 \* level, 11 + 1 \* level)) врагов.
* При убийстве врага дается золото (randint(0, 2 \* level)), которое затем можно будет использовать для покупок в магазине
* В начале игры у вас есть 1 зелье лечения
* При переходе на новую локацию вам дается 1 зелье лечения
* Чтобы атаковать оружием ближнего боя нужно просто нажать на врага
* При нажатии на кнопку прицела, которая располагается справа в верхнем углу экрана, вы будите атаковать дальнобойным оружием и ваш радиус атаки увеличится на 1
* Если нажать на разрушимую стену, она сломается, и станут видны новые клетки
* 2 врага могут стать в 1 клетку (к сожалению, это никак не отображается)
* При поражении или прохождении игры можно начать заново
* Перемещение в игре производится с помощью стрелочек
* Если герой встанет на клетку с сундуком, снизу экрана появится меню с информацией о вещи, которая лежит в сундуке. Данную вещь можно экипировать. При этом она навсегда заменит предыдущую
* Броня понижает показатель получаемого урона на определенное значение. В начале игры брони у игрока нет
* На каждой локации располагается 3 сундука

**Вывод:**

Я доволен своим проектом. Получилось почти то, что и было запланировано. Но еще есть вещи, которые можно доделать.

Нужно реализовать постепенное перемещение героя в определенную точку, чтобы не «накликивать», расширить базу данных, а также исправить некоторые баги.