Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа № 1"

**Проектная работа**

Тема: Компьютерная игра “Gunslave”

**Выполнил:**

Учащийся 9 ‘Б’ класса

Кириллов Владимир Сергеевич

**Руководитель:**

Дузькрятченко Светлана Александровна

Учитель программирования

**Мичуринск, 2021**

**Оглавление**

1. Цели и задачи………………………………………….……..……..………..……….…...3
2. Как я планирую все осуществлять…………………………..……..…..4
3. Трудности………………………………………………………………………………………….5

Заключение………………………………………..……..……..……..…………...………..…..6

Так вот, цели и задачи.

Цель:

создать игру, достаточно наполненную геймплеем, разработанную на библиотеке PyGame, с различными вариантами выбора по ходу игры(такие как различное оружие, сбережения в виде монет, различная прокачка способностей за опыт) и работающую со спрайтами

И для этого нужно все это разбить на задачи -

Задачи:

1. Продумать и создать автоматическую рандомную генерацию комнат с мобами и этажей с комнатами
2. Для этого реализовать классы для комнат, этажей и т.д., предполагающие автоматическое создание
3. Добавить разные виды мобов и оружия, для каждого моба и оружия подготовить спрайты
4. Проработать хранение информации о прохождениях и прокачивание персонажа за опыт после прохождений
5. Кинуть все это в кастрюлю под названием ‘Руки программиста’ и получить готовую игру!

**Как же я планирую все это осуществлять**?

Учитывая все, что сейчас есть в моей голове, я спать не буду, для того чтобы все успеть реализовать. А по правде:

Создать класс комнаты(✓), создать класс этажа или что-то похожее на систему комнат(✓), добавить монстров(✓), систему здоровья(✓) с его отображением, чтобы мобы могли нас бить, добавить оружие, чтобы мы могли бить мобов(✓). Создать систему монет и магазинов, в которых будут продаваться важные зелья или апргрейды. Создать самый общий класс подземелья, автоматически генерирующий все ранее перечисленное(✓), систему опыта за прохождение подземелья(✓), и, наконец, хранение информации об опыте и прохождениях в базе данных(✓).

Трудности на всем пути

Я решил не создавать магазины с монетами и зельями, потому что игра и так вышла простой и немного не доработанной, так и простым рандомайзером не определишь, когда нужно, а когда не надо давать монеты. Самую большую сложность создавала моя лень, которую я вроде поборол.

Заключение.

Игра есть, она готова, но вот играть в нее мало кто будет, было изначально много всего задумано, но не все осуществилось, но хотя бы работает(а может и нет), и на том спасибо

