Лицей Академии Яндекса

Детский технопарк «Кванториум»

Проект по направлению Pygame:

**«IMperfect World: At The Bottom»**

Преподаватель:

Гринчишин Михаил Александрович.

Автор:

Королев Кирилл Романович.

Великий Новгород

2025

Содержание

Содержание………………………………………………………………….………..#

Введение……………………………………..……………………………….………..#

Описание реализации…………………………………………………….……..#

Техническое задание……………………………………………….……..#

Схема базы данных………………………….……………………….……..#

Используемые библиотеки……………………………………………..#

Реализуемые технологии………………………………..……….……..#

Реализация проекта………………………………………………...……..#

Выполненный проект……………………………………….…………….#

Тестирование……………………………………….…………………………#

Заключение………………………………….……………………………………….#

Введение

1. **Цель**

Создать игру с собственным миром, прилагая все усилия для

продумывания сюжета, используя библиотеку Pygame.

1. **Краткое описание**

“IMperfect World: To The Bottom” - игра жанра Top-down shooter со своей сюжетной ветвью. Действия происходят в fantasy мире магии. Главный герой, безымянный Проклятый, за которого вам предстоит играть, с рождения имел сверхъестественный талант к магии. К нему с самого начала было направлено внимание Верхушки, поэтому его роковую ошибку сразу заметили. Повзрослев и изучив свое первое заклинание, он, пробуя применять его на практике, случайно уничтожил маленькую деревню близь родного города, сам того не ожидая. Правители, опасаясь его, приняли решение отправить нарушителя в заточение в «Подземелье Проклятых», наделив его соответствующим прозвищем «Проклятый». Они еще не подозревали, что это не наказание, а почва для прорастания и развития.

1. **Задачи**

А) составить ТЗ проекта;

Б) узнать и натренировать необходимые для кода части Pygame и языка Python в целом;

В) написать код программы и исправить ошибки в нем при их наличии;

Г) собрать все части в единую структуру – исполняемый файл;

Техническое задание

**1. Основные функции**

1. “press any key to continue” экран и вход в аккаунт с использованием базы данных;

2. главное меню с кнопками для начала игры, получения информации по проекту и других функций;

3. возможность выбора определенной сюжетной миссии при запуске, прогресс которых будет сохраняться;

4. геймплей:

А) активная базовая способность – fareball;

Б) возможность стрельбы по передвигающимся разнообразным врагам;

В) возможность получать и использовать активные способности;

5. подсчет результатов по завершению миссии и перенаправление в главное меню.

**3.** **Главное окно программы**

*В разработке.*

Схема базы данных

*В разработке.*

Используемые библиотеки

sys;

Pygame;

datatime.

*Список может пополняться в процессе разработки.*

Реализуемые технологии

*В разработке.*

Реализация

1. Я собрал некоторые необходимые мне в разработке ресурсы – 2d модели;

2. Я разложил уже созданную часть по папкам и написал описание проекта, частично ТЗ.

*В разработке. . .*

Выполненный проект

*В разработке.*

Тестирование

*В разработке.*

Заключение

*В разработке.*