Название проекта: «Webenge»

Авторы проекта: Ней Даниэль, Поляков Даниил

Идея: Игра-платформер с разнообразными противниками и финальным боссом, а также интуитивными меню для начального экрана, экрана паузы и экрана окончания.

Реализация: Все элементы меню сделаны с помощью отдельных классов, которые по-разному реагируют на нажатия клавиш. В меню настроек есть возможность включить/выключить полноэкранный режим, если устройство пользователя его поддерживает. При передвижении по платформам игрок остается на их поверхности, для этого каждый кадр положение игрока повышается на 1 пиксель пока модель игрока «сталкивается» с моделью платформы, поле чего опускается на 1, чтобы игрок оказался прямо на платформе.

В игре есть несколько основных классов, например: общий класс врагов, от которого наследуется все остальные враги. Но у каждого класса есть своя реакция на взаимодействие с другими объектами. На этих реакциях и строится весь игровой процесс.

У игрока ограниченное количество жизней. При столкновении с противником или падении на нижнюю границу экрана 1 жизнь теряется, а игрок меняет свою позицию а «точку респавна» - последнюю позицию, где игрок мог стоять на платформе, после чего ему дается 1 секунда неуязвимости, для того чтобы сразить ближайших противников или убежать в безопасное время. После потери всех жизней игра завершится и появится экран окончания, на котором можно увидеть свои очки, лучшие результаты, а также кнопки выхода из программы и начала новой игры.

Необходимые библиотеки: pygame=2.1.3, os, sys, random, math.



