Название: Платформер про Олега Тинькова

Авторы: Пилипенко Владислав

Идея: Простенький платформер с несколькими уровнями, не слишком сложными механиками. В качестве главного героя выступает Олег Тинкьоофф и какая-то часть игры будет на это отсылаться. Игра линейная и если иметь глаза, ручки и нервную систему, то проходится за минут 10-15.

Реализация: для удобства игра разбита на несколько частей, main где и проходят все основные процессы, classes\_modules где просто хранятся всякие модули и классы, screens где хранится отображения для экрана старта и конца, и level\_parser который обрабатывает txt файлы и на основе информации строит уровень. Можно спокойно переписать что-то в файле, и уровень перестроится под заданные параметры. Но обязательно должны быть указаны классы: игрок, фоны уровня и музыка.

В игре реализована камера, игрок может спокойно передвигаться внутри небольшого окошка в центре, но при попытке выйти из него будет передвигаться уровень. И это решение полностью сломало методы move для игрока и убрало возможность игрока попасть на координаты большие окошка камеры.

Также я сделал порталы, хоть pygame и активно сопротивлялся. Пришлось выкручиваться, отказаться от паралакса заднего фона, придумывать как это так надо абсолютно все объекты подвинуть, чтобы сложилось мнение, что игрок телепортировался.

Использованы инструменты pygame, почти все объекты являются объектами класса pygame.sprite.Sprite. UI сделан на pygame\_gui

Использованы библиотеки: os, pygame, pygame\_gui, random, sys, pathlib

