Доброхотов Алексей Эдуардович и Салахов Максим Денисович

Rogue-like игра

Проект представляет собой игру в жанре rogue-like, где вы управляете персонажем и зачищаете уровни с мобами. После убийства всех мобов на уровне вы проходите на следующий уровень и с какой-то вероятностью получаете сундук с оружием. После смерти все предметы исчезают, и игра начинается заново.

Реализованный функционал:

* Битва с мобами
* Открытие сундуков
* Необычные атаки боссов
* Различные мобы

Файл main.py

Функция terminate – закрытие программы

Функция load\_image – загрузка картинок

Функция death\_screen – запуска окна смерти

Функция intro – запуск начального экрана

Функция health\_bar – показ полоски здоровья

Функция attack – процесс атаки

Функция new\_level – запуск нового уровня

Функция mobs\_count – подсчет мобов и появление двери

Игровой цикл

Файл mobs.py

Функция load\_image – загрузка картинок

Класс Mob – общий класс для всех мобов

Метод \_\_init\_\_ - инициализация данных

Метод cut\_sheet – нарезка анимации

Метод animation - анимация

Метод get\_damage – получение урона

Метод death – смерть

Метод chase – преследование героя после удара

Метод attack – атака героя

Файл Hero.py

Класс Hero – класс для героя

Метод \_\_init\_\_ - инициализация данных

Метод cut\_sheet – нарезка анимации

Метод animation – анимация

Метод move – движение героя

Метод get\_damage – получение урона

Метод attack – атака героя

Метод death – смерть

Файл map.py

Функция load\_image – загрузка картинок

Функция load\_level – загрузка уровня из txt-файла

Функция generate\_level – генерация уровня

Файл settings.py

Функция terminate – закрытие программы

Функция load\_image – загрузка картинок

Функция open\_settings – открытие настроек

Класс Exit – кнопка выхода

Метод \_\_init\_\_ - инициализация данных

Метод update – условие нажатия кнопки

Класс Continue – кнопка выхода

Метод \_\_init\_\_ - инициализация данных

Метод update – условие нажатия кнопки

Файл chest.py

Функция load\_image – загрузка картинок

Класс Chest

Метод \_\_init\_\_ - инициализация данных

Метод cut\_sheet – нарезка анимации

Метод open – открытие сундука

Файл door.py

Функция load\_image – загрузка картинок

Класс Door

Метод cut\_sheet – нарезка анимации

Метод spawn\_door – появление двери

Метод new\_level – условия соприкосновения с героем