Авторы: Гайк Григорян, Тимофей Назаренко

Игра на pygame

Идея проекта:

Разработать изометрическую RPG-игру, в которой игроку предстоит исследовать подземелья, сражаясь при этом с врагами.

Задачи:

1. Сделать несколько игровых локаций
2. Реализовать все механики игры

Реализация

Технологии:

1. sys
2. os
3. pygame
4. math

Основные классы:

1. Character: Базовый класс для игрока и врагов
2. Player: Класс игрока
3. Fiend: Класс врага
4. AnimatedSprite: Класс для анимированных объектов
5. RhombusSprite и RightWallSprite: Классы для создания изометрических плиток и стен

Группы спрайтов: Использование pygame.sprite.Group для управления объектами(игрок, враги, стены, двери и т.д.)

Загрузка уровней: Генерация уровня из текстового файла(map.txt, map\_2.txt, map\_3.txt)

Механики:

1. Движение игрока
2. Атака игрока
3. Преследование врагами
4. Переход между уровнями

Возможности для доработки:

1. Добавление новых уровней
2. Улучшение ИИ врагов
3. Добавление звуков и музыки
4. Меню и интерфейс

Вывод: Мы успешно реализовали изометрическую RPG-игру с базовыми механиками.