Авторы: Гайк Григорян, Тимофей Назаренко

Игра на pygame

Идея проекта:

Разработать игру в жанре dungeon, где игроку предстоит исследовать подземелья, сражаясь при этом с различными врагами.

Задачи:

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

Реализация

Технологии:

1. sys
2. os
3. pygame

Классы:

1. RhombusSprite
2. RightWallSprite
3. Player

Файлы:

1. Protect.png
2. isometric\_0055.png
3. map.txt
4. stone­\_tile.png