ТЗ

Создадим игру c помощью библиотеки PyGame наподобие старой игры “Gravity Guy”:

1A) Уровень реализован при помощи переменной level, являющийся списком из 2 символов. Далее, проходясь по циклу, отрисовываем символы в блоки с помощью класса Platform, соблюдая дистанцию между ними при помощи заданных размеров блоков.

1B) Подобным образом циклом создаём экземпляры класса Block по списку файла maps.py

2AB) С помощью класса Player(Runner)\* создадим нашего персонажа, запишем его размеры в переменную. Создадим флаг, проверяющий наше притяжение к той или ной вертикали. Дадим возможность игроку менять гравитацию нашего персонажа путем нажатия “key\_up” (key\_down, space) \*, проверяя с помощью флага наличие блока под ногами, нажатие которых проверяем в основном цикле при помощи pygame.event.get ()

3АВ) Реализуем движение всех блоков налево (удаляя их, вне зоны видимости) \*, скорость описывается тиком (clock.tick())

4A) Определим смерть персонажа проверкой ординаты нижней границы персонажа с нижней границей верхних блоков, и наоборот, закончим в таком случае работу программы.

4B) Определим смерть персонажа при помощи проверки пересечения спрайтов функцией pygame.spritecollideany(self, borders), закончим работу и выведем соответствующее сообщение “KILLED!!”.

A - описание работы Маргаряна Давида

В - описание работы Куракина Ильи

()\* - незначительное отличие между структурой A и B проектов