**Проект PyGame “Dark Lifes”**

**2 курса Лицея Академии Яндекса**

**Корбесова Тимура и Тахунов Арсена**

**Описание игры**

Проект представляет собой 2D игру в жанре экшен, с видом сверху. В игре есть 3 подземелья, которые состоят из 10 локаций. На каждой локации есть разные враги, которых игрок должен убивать. После убийства всех врагов, игрок может перейти на следующую локацию. После убийства врага, с него с шансом 50% могут выпасть зелья: полного восстановления жизней, зелье, которое рандомно восстанавливает 25 жизней либо забирает 25 жизней, а также зелье повышающее начальный урон(10) на 10. Враги автоматически ходят за героем и бьют его.

**Управление**

**W или стрелочка вверх – идти вверх**

**S или стрелочка вниз – идти вниз**

**A или стрелочка влево – идти влево**

**D или стрелочка вправо – идти вправо**

**Левая - кнопка мыши нанести удар**

**Пользовательский интерфейс**

**coming soon**

**Руководство для системного администратора**

Системные требования для работы программы:

●     Windows 10+

●     Интерпретатор Python 3.9+

●  Библиотека PyGame для Python 3.9+

●  Набор стандартных библиотек языка Python

Структура проекта:

●     main.py - главный скрипт, запускающий программу

●     requirements.txt - список, необходимых библиотек

●     data - папка с файлами игры

**Руководство программиста**

* class Player - класс в котором создается главный персонаж
* class BaseEnemy – класс, от которого наследуются все враги
* class Weapon – класс, в котором создается оружие, которое выдается персонажу и врагам, отвечает за нанесение удара
* class Tile – главный класс тайлов на карте, от которого наследуется класс Стен. В классе Tile создается пол.
* class Camera – класс, отвечающий за перемещение карты за героем
* def generate\_level – функция, отвечающая за прорисовку карты, по данному файлу
* def start\_screen - функция, отвечающая за начальное окно