Пояснительная записка

1. Авторы: Пигузов Арсений, Руднев Андрей, Фурсов Иван
2. Идея: создать пиксельную roguelike-RPG в стиле игры ''Soul Knight''
3. Реализация и технологии: ''pygame'' – реализация самой игры, ''math'' – вычисление углов и пути для объектов, ''sys'' – преждевременное завершение программы, ''random'' – случайная текстура объектов, ''os'' – обращение к файловой системе компьютера. Множество одиночных функций, например для загрузки картинок(load\_image) и уровня(level\_render) и несколько классов(класс-родитель всех существ – Entity\_tile, или вспомогательных предметов, таких как пуля – Bullet, или кнопка - ScreenButton). Так же мы придумали свои ивенты, например ShootingEvent(стрельба), BackEvent(кнопка ''Назад''). Для хранения уровня мы использовали txt-файл.