# **Доклад**

Здравствуйте! Сейчас будет представлен курсовой проект на тему «Разработка модуля интерфейса для приложения «Ролевая игра «Подземелье Короля»»» студента группы П2-19, Пицхелаури Василия. Это показано на первом слайде.

Предметной областью разрабатываемого проекта является создание интерактивного развлечения. Задача нашей игры создание интересного опыта для нашего пользователя. Это показано на втором слайде.

Для разработки была выбрана среда разработки PyCharm Community Edition от JetBrains. Она была специально разработана под язык Python. PyCharm поставляется с множеством модулей, пакетов и инструментов для ускорения разработки Python, одновременно сокращая усилия, необходимые для выполнения того же самого. Кроме того, PyCharm можно настроить в соответствии с требованиями разработки и личными предпочтениями.

В качестве языка программирования был выбран Python, так как в нём присутствуют нужные библиотеки, так же на нём легко создавать отдельные модули и есть обширное русскоязычное сообщество.

В качестве разработки интерфейса был выбран Qt Designer. Он позволяет перенести сделанный в нем интерфейс на Python код. Это показано на третьем слайде.

На слайде представлена диаграмма прецедентов взаимодействия игрока с системой. Как видно на рисунке, игрок, нажимая на клавиши отдает команды системе, та в свою очередь выполняет весь функционал программы, от восстановления здоровья до столкновения с противником. Это показано на четвертом слайде.

На этом слайде изображена диаграмма классов.

Класс «Ui\_MainWindow», содержит публичные методы setupUi (self, MainWindow), создает главное меню со всем интерфейсом, BattleFunction(self) создает и убирает текст, спрайты, кнопки, Health(self) запускает функцию покупки зелий из класса Trad, Batt(self) запускает функцию усиления урона из класса Trad, XP(self) запускает функцию восстановления здоровья из класса Health, Exit(self) закрывает программу. Artmaus(self), ArtSkeleton(self), ArtZombie(self), ArtLichboss(self), ArtTrader(self) создают спрайты персонажей.

Класс «Hero» содержит публичные поля Bat\_qer (урон героя), hp\_hero (здоровье героя) и szet (счетчик боев).

Класс «peremenn» содержит публичные поля hp\_kolwo, Money.

Класс «Battle» содержит публичный метод Battle\_test(self), функция симулирует битву, вызывает спрайты из класса «Ui\_MainWindow».

Класс «death» содержит публичный метод death\_test(self), делает проверку на гибель персонажа и выводит текст.

Класс «clicked» содержит публичный метод clicked\_resum(self), который вызывает функции из классов Battle и death.

Класс «Health» содержит публичный метод Health\_Potion(self), функция которая восстанавливает здоровье главного героя.

Класс «Trad» содержит публичный метод Trader(self), данная функция выводит текст при появлении торговца, Health\_Po(self) функция покупки зелий, Bat(self) функция увеличивает урон персонажа. Это показано на пятом слайде.

После запуска программы появляется вступление. В нем вы можете узнать завязку игры и узнать свою цель.

Для продолжения игры предназначена кнопка “Продолжить”. При её нажатии текст переходит дальше, а спрайт меняется на новый. Это показано на шестом слайде.

После нажатия кнопки “Продолжить” происходит битва. Противник выбирается случайно. Все противники и сам бой происходит при помощи функции рандом. Это показано на седьмом слайде.

При нажатии кнопки “Продолжить” с небольшим шансом может появиться торговец. За игровую валюту у него можно купить “Зелье здоровья” или увеличить урон героя. Это показано на восьмом слайде.

На этом мой доклад закончен. Спасибо за внимание! Это показано на девятом слайде.