

# Danmaku

Проект на Python с использованием PyGame

# Введение

Цель проекта: Создать игру, которая будет:

- Использовать функционал PyGame
- Хранить все параметры в базе данных
- Иметь возможность сохранения
- Иметь текстуры, звуки

Для создания игры был выбран жанр аркадных игр,  
"классический вертикальный Данмаку-шутер".  
Также известный, как Bullet hell.



Похожие игры: Серия игр "Touhou Project",  
"Batsugun";

Игры со схожими механиками боя: "Undertale",  
"Enter the Gungeon"

# Архитектура

Разработка велась в 2-х направлениях:

1. создание движка для удобной работы
2. создание игровых механик

# 1. 'Движок'

Получил название "VGame", написан поверх PyGame.

Разделяет игру на отдельные треды.

Создает абстракцию и интерфейс, подобный Love2D

git: <https://github.com/virashu/pygametest>

# Устроен так:

```
from vgame import Scene, Runner

class MyGame(Scene):
    def load(self):
        # actions before game loads

    def update(self):
        # update loop
        # + self.delta

    def draw(self):
        # draw loop
        # + self.graphics

    def exit(self):
        # actions before exit

Runner().run(
    MyGame(width=800, height=600, framerate=120, tickrate=120, title="Game")
)
```

## 2. Непосредственно игра

Каждый объект на поле - GameObject





**Спасибо за внимание!**

**Прошу задавать вопросы**