

# THE BEST GAME EVER

ДИЗАЙН, КОД: МАТВЕЙ ЗАХАРОВ  
КОД: АЛЕКСАНДР ДЕРЕВЯНКИН

**Каждый день он просыпается в одной и той же комнате. Он не знает, как сюда попал, и как отсюда выбраться. Он видит только окно, из которого пробивается луч света, шкаф, наполненный обычными вещами и старенький компьютер на столе. Но какие приключения для него готовит ночь?**

**ИДЕЯ**



# ТЕХНОЛОГИИ

**PyGame**

**pynput**

**SQLite**

**os, random, sys**

# СТРУКТУРА ПРОЕКТА

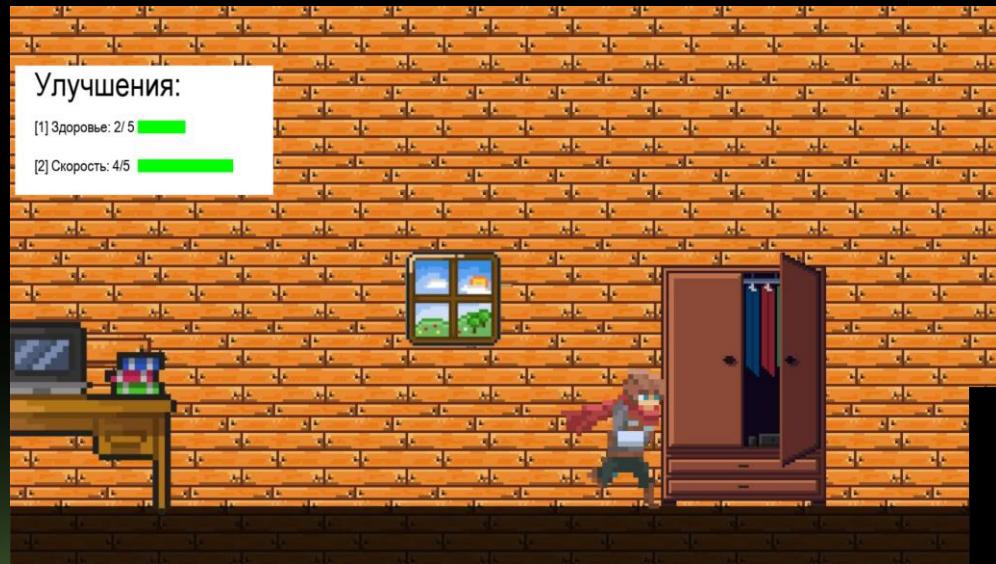
```
# Класс который запускает игру и меняет её состояния. В нём находится игровой цикл
    # Файл, который запускается самым первым и определяет объект игры
# Класс спрайта-игрока. Здесь всё о его движении, размерах и изображении
# А тут находится код магазина с дополнениями. Он делает игру интереснее
    # В этом файле все персонажи и интерьеры занимают свои места
```

```
config_file           # Здесь хранятся константы
colors.py
config_game.py

data
enemy
images
game.sqlite3

db_manager.py          # Этот код помогает удобно
                       # получать данные из базы
def_and_class.py      # Одно из самых
                       # главных мест в игре —
                       # враги. Вся их логика
                       # отображена здесь
game.py
main.py
player.py
store.py
world.py
```

# СКРИНШОТЫ ИЗ ИГРЫ



6

Игра  
Начать - [пробел]

