Python spēle “Brawler”

Problēmas skaidrojums

Bieži gadās, ka draugi ierodas pie saviem draugiem un viņiem nav ko darīt, un viņi var spēlēt manu spēli, kuras mērķis ir uzvarēt otru, citiem vārdiem sakot, "Fighter" žanra spēli.

Kontrole

Pirmais spēlētājs:

A, D — pa kreisi, pa labi

Space — lēciens

Q,E — sitieni

Otrais spēlētājs:

<-,-> - pa kreisi, pa labi

| - lēciens

K,L – sitieni

Programmatūras prasības

* Pēc programmas iedarbināšanas ekrānā redzams speles menu, kura ir divas pogas - "Quit" un "Return", noklikšķinot uz pogas "Quit”, lietotājs iziet no spēles, un, noklikšķinot uz pogas "Return", lietotājs sāk spēli
* Pēc tam, kad lietotājs būs sācis spēli, augšējā kreisajā un augšējā labajā stūrī būs veselības līmeņa skalas, kreisā skala ir atbildīga par pirmo spēlētāju (bruņinieku), labā skala ir atbildīga par otro spēlētāju (mage)
* Ja kāda no spēlētājiem skala nokrīt līdz 0, spēle ierakstīs, ka kāds uzvarēja, un atsāks maču

Sistēmas prasības

* Programmu paredzēts izstrādāt kā darbvirsmas programmatūru ar grafisko saskarni.
* Programmu paredzēts darbināt uz datora, kas aprīkots ar Windows 10 vai jaunāku operētājsistēmu.  
  Programma tiks izstrādāta izmantojot izstrādes vidi JetBrains PyCharm.
* Programma tiks rakstīta programmēšanas valodā Python izmantojjot PyGame un System bibliotēku.  
  Programmu paredzēts veidot izmantojot 2 skatus – sākuma menu un cīnītāja skats

Lietotāja rokasgrāmata  
  
Lietošanas instrukcija:  
1. Izmantojot Python, palaist izpildfails "player.py", lai atvērtu programmu "Brawler". Pēc programmas sāknēšanas redzams programmas sākuma izvēlne ar divi pogas, “Quit” un “Resume” (skat. 1.att.)  
  
  
Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

1.attēls Programmas sākuma skatā

2. Klikšķinot uz pogas "Resume" sākuma skatā (skat. 1. att.) tiek parādīta divi varoņi, viens bruņinieks, otrs mags, augšējā labajā un augšējā kreisajā stūrī būs divas skalas, kas atbild par varoņu veselības skalu(skat. 2. att.)  
3. Klikšķinot uz pogas "Quit" sākuma skatā (skat. 1. att.), lietotājs pamet spēli  
4.1. Lai vadītu kā bruņinieku vai varoni kreisajā pusē, jums jāizmanto - A, D, lai staigātu pa kreisi vai pa labi; Space - lēkt un Q, E - trāpīt  
4.2. Lai vadītu kā magu vai varoni labajā pusē, jums jāizmanto - <-, ->, lai staigātu pa kreisi vai pa labi; | - lēkt un K, L – trāpīt

Изображение выглядит как текст, на открытом воздухе, строительство, небо

Автоматически созданное описание

2.attēls

5. Kad viena spēlētāja rādītājs nokrītas līdz 0, pretējais spēlētājs uzvarēs(skat. 3. att.) un viņa vērtējums palielināsies par 1, un spēle turpinās

Изображение выглядит как текст, на открытом воздухе, строительство, сцена

Автоматически созданное описание

3.attēls