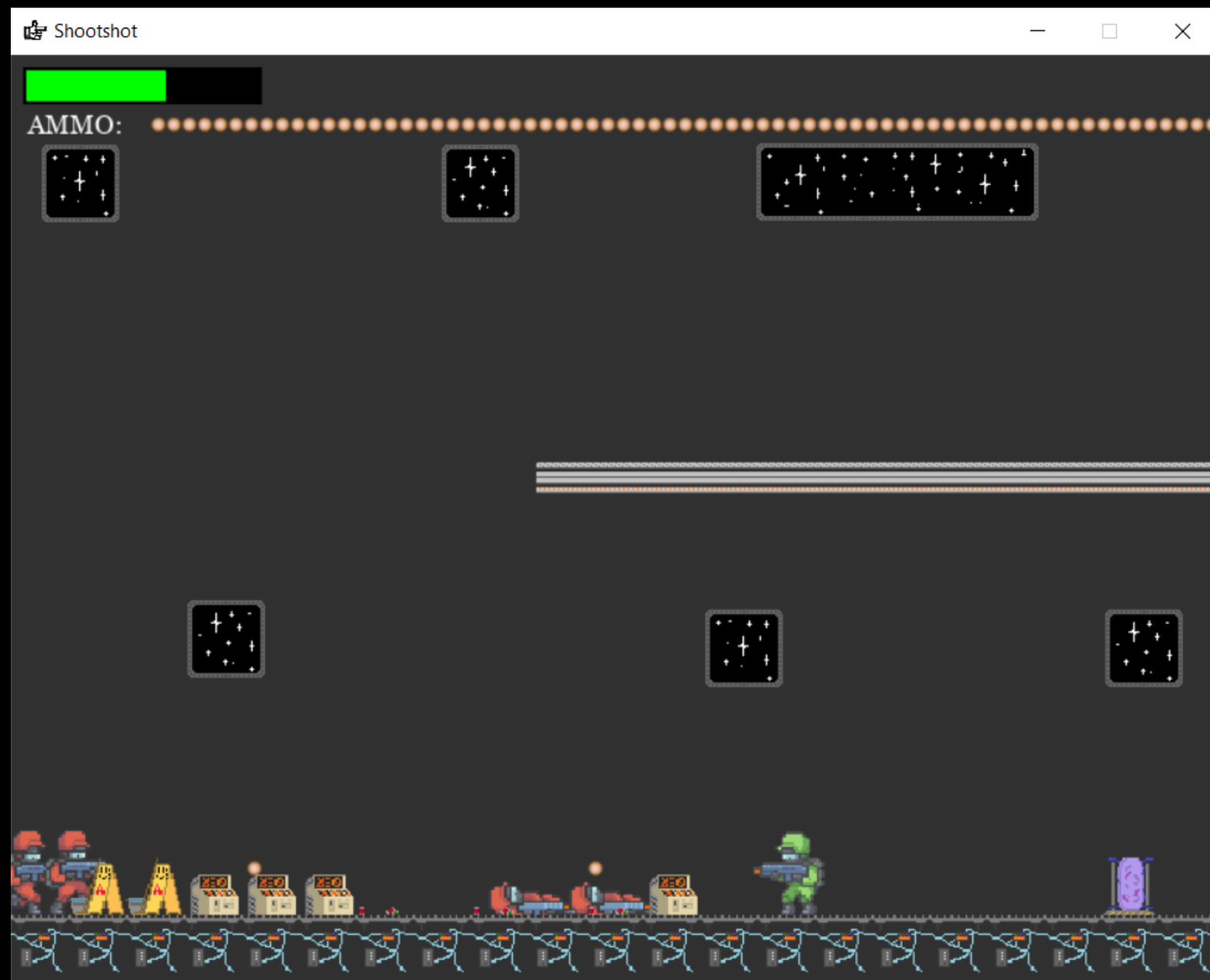


ПРОЕКТ "SHOOTSHOT"



Доклад подготовили Юра Лукашов
и Бурносов Андрей

Библиотеки и классы

Библиотеки

pygame

os

random

csv

Классы

Button

Mir

People

ItemBox

Bullet

HealthBar

ScreenFade

Exit

Water

Decoration

Технологии

Python

PyGame

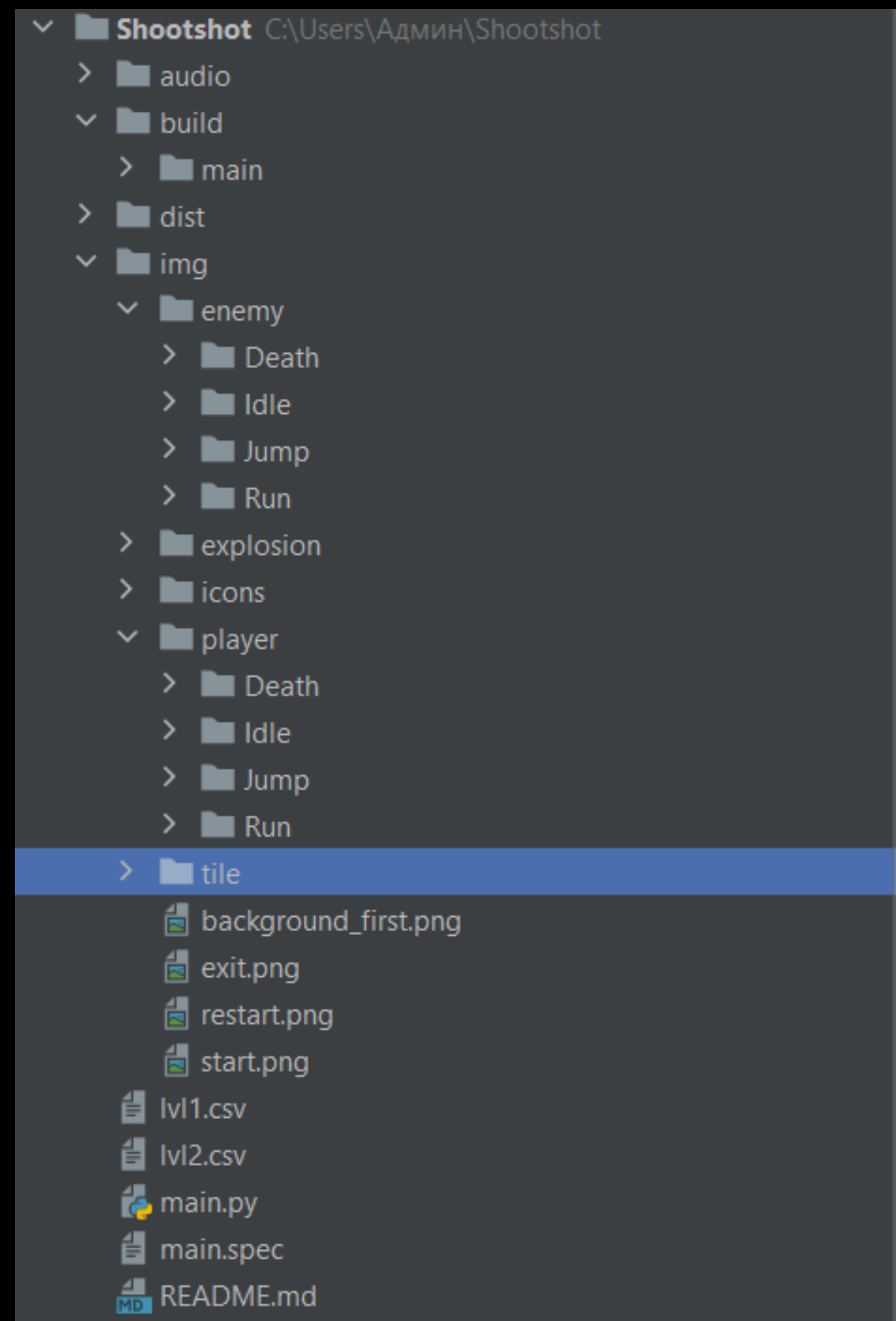
Code



```
670 while run:
671     # прописываем fps
672     clock.tick(60)
673
674     for event in pygame.event.get():
675         # выход
676         if event.type == pygame.QUIT:
677             run = False
678         # реакции на нажатия
679         if event.type == pygame.KEYDOWN:
680             # полноэкранный режим
681             if event.key == pygame.K_F1:
682                 screen = pygame.display.set_mode((WIDTH, HEIGHT), pygame.FULLSCREEN)
683             # дефолтный режим
684             if event.key == pygame.K_F2:
685                 screen = pygame.display.set_mode((WIDTH, HEIGHT))
686
687             # прыжок
688             if event.key == pygame.K_w and player.alive:
689                 player.jump = True
690                 sound_jump.play()
691
692         # проверка на прохождение уровня
693         if level_complete:
694             # проверка на то, что все уровни уже пройдены
695             if tek_lvl == maximum_lvl:
696                 win_fade.fade()
697
698             if win_fade.fade():
699                 # нельзя ничего сделать после конца
700                 for event in pygame.event.get():
701                     pass
702
703                 # конечное окно с результатами
704                 second_name_font = 'Arial'
705                 second_size_font = 50
706                 second_font = pygame.font.SysFont(second_name_font, second_size_font)
707                 draw_text(f'SCORE: {score}', second_font, (255, 255, 255), WIDTH // 2 - 100, HEIGHT // 2 - 100)
708                 if button_restart.draw(screen):
709                     # обнуление всего
710                     tek_lvl = 1
711                     intro_begin = True
712
713                 win_fade.fade_counter = 0
714                 scroll_background = 0
715                 data_mir = update_lvl()
716
717     # обнуление всего
718     tek_lvl = 1
719     intro_begin = True
720
721     win_fade.fade_counter = 0
722     scroll_background = 0
723     data_mir = update_lvl()
```

Структура папок

Большинство папок это папки с спрайтами и аудио. Но помимо них тут также есть файлы с расширением .ру в которых написан непосредственно сам код также есть файлы с расширением .csv нужные для загрузки уровней. Также есть папка с exe фалом для более удобного запуска игры.





ИТОГИ

Мы считаем что каждая игра должна иметь хотя бы коротенькую предисторию. Так и наша игра имеет коротенькую предисторию.

Вы это космодисантник пытающийся сбежать с вражеского космического судна. По ходу побега вы собираете аптечки, патроны и улучшение на своё оружие. в конце побега вам начисляются очки за подобранные itembox-ы и нейтрализацию противников. за которые ваше руководство щедро наградит вас титулами и медалями.

Спасибо за внимание

