Создание 2d игры с помощью библиотеки Pygame.

ГБОУ Школа № 1576 | Москва

2022

радивилов Ян робертович

Сафарова Николь Теймуровна

Жданов олег Владимирович

Куратор: Нелли антоновна шишкова

*Цель проекта*: Создать 2d игру с несколькими уровнями с помощью библиотеки Pygame.

*Функционал*: Игроку необходимо пройти уровни, каждый из которых отличается по стилистике и функционалу. В первом уровне игроку предстоит сыграть в стратегию на клеточном поле, в другом на подобии игры про динозаврика от Google пробежать максимальное число километров, собирая сундуки и сражаясь с врагами, в последнем уровне с видом сбоку необходимо пройти путь, обходя врагов.

*Используемые технологии*: в программе используются работа с БД (SQL), csv и txt файлами, окна и функционал Pygame, интерфейс (Pygame\_gui), рисование с помощью turtle, colorsys, распаковка zip файлов (zipfile), стандартные библиотеки Python (Math, Random)

*Актуальность*: в сюжете игры лежит рождественская сказка, что актуально в конце декабря - начале января. С помощью данной игры пользователи смогут получить новый опыт и испытать ностальгию по старым играм.

*Новизна*: Данная игра объединила сразу несколько старых игр в новом воплощении и новыми героями. Так же сюжет является относительно новым для игровой индустрии, так как раньше был лишь экранизирован, но не превращен в игру.