GeoDash

Кусков Яросвет

Идея – создать аналог популярного Geometry Dash, используя pygame.

Реализован:

Есть универсальный класс спрайтов, на базе которого создаются все игровые объекты. То же самое — для анимированных спрайтов. В основном использовалась система, как на уроках. Та же функция загрузки картинок.

Присутствует функция постройки уровня по txt файлу.

Класс камеры как на уроках. Музыка есть.

Все образовано в «жизненном» цикле игры while True.

Может быть, что-то я объяснить вряд ли смогу, ибо есть куски, построенные по принципу «работает — не трогай».

Смысл игры:

Кубик с постоянной скоростью летит вправо, ему предстоит перепрыгивать препятствия. На блоки и платформы можно запрыгивать, а шипы — моментальная смерть. Неоходимо дойти до конца. Музыка помогает скоординировать действия. В оригинале четкое соответствие музыки с прыжками, у меня — не так сильно выражено.

Необходимые библиотеки:

Sys, pygame, os



