

## Ohjelmoinnin perusteiden harjoitustyö, 2022

Työni aiheeksi valitsin pelin. Etsin internetistä inspiraatioita ja selailin yksinkertaisia Pythonilla kirjoitettuja pelejä. Tutustuin pygame kirjastoon ja päätin toteuttaa yksinkertaisen Frogger-tyylisen pelin, jossa väistellään satunnaisesti generoituja objekteja.

Pelin tarkoituksena on luoda hahmo, joka liikkuu pelialueella ja yrittää väistellä oikealta vasemmalle liikkuvia satunnaisesti generoituja vihollisia.

Työ jakautuu erilaisiin funktioihin kuten pelaaja, viholliset ja grafiikka. Eniten käytetty funktio oli def, jolla määriteltiin useita eri komponentteja pelissä. Ulkoisista kirjastoista työssä käytettiin pygame-kirjastoa ja random-kirjastoa.