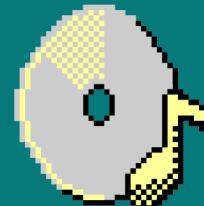
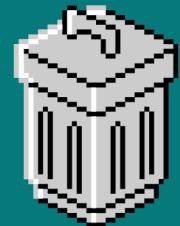
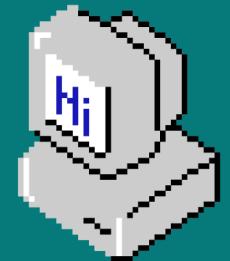


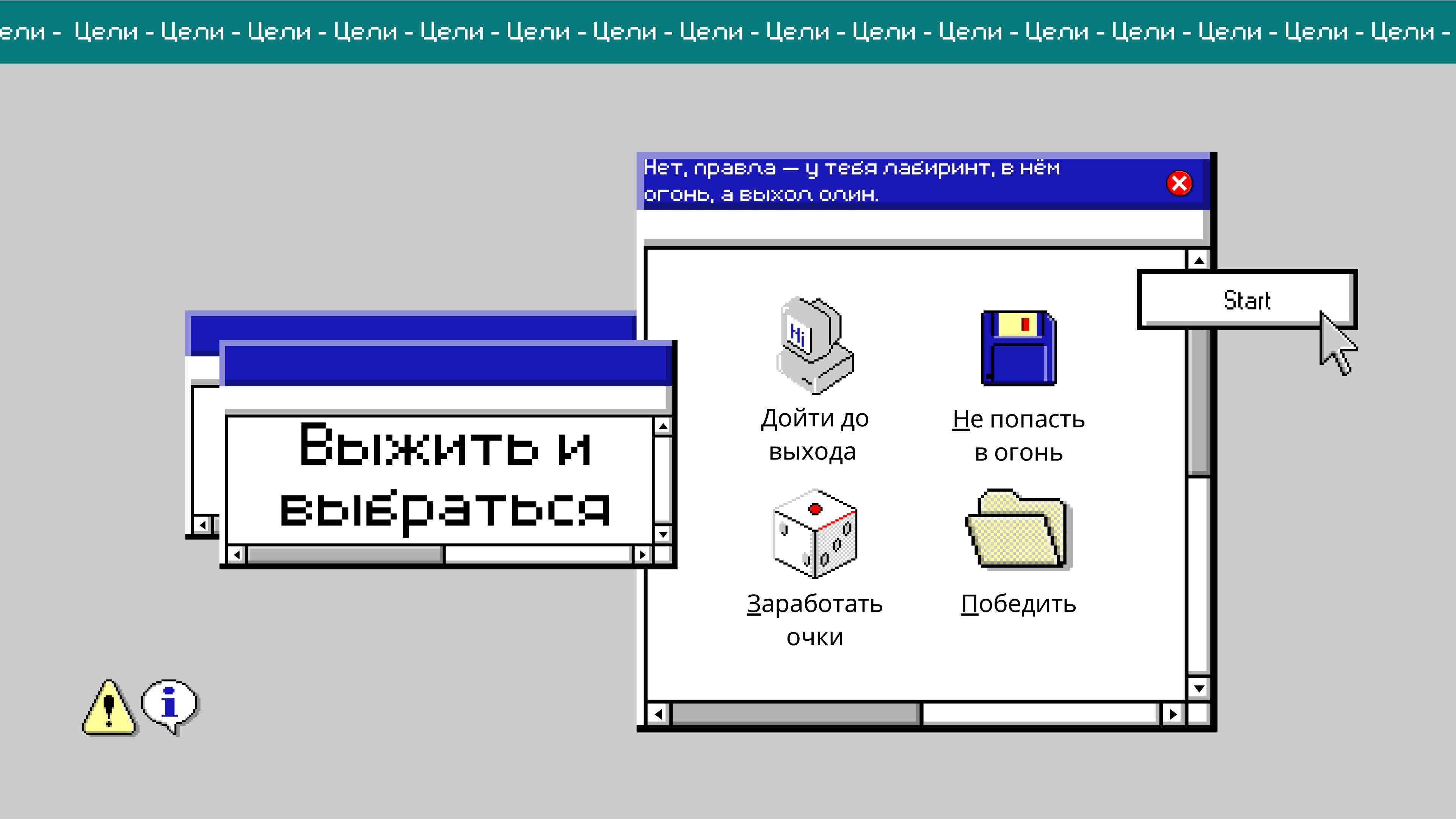
FIRE IN DA HALL



Amelia Rossinskaya



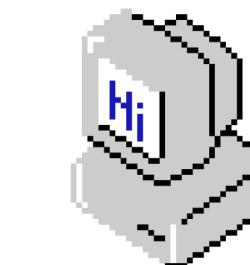
11:11PM



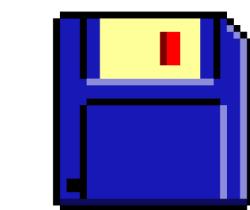
Нет, правда — у тебя лабиринт, в нём огонь, а выход олин.



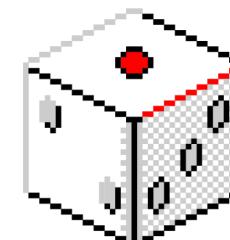
Start



Дойти до
выхода



Не попасть
в огонь



Заработать
очки



Победить

Выйти и
выбраться

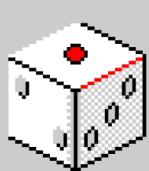
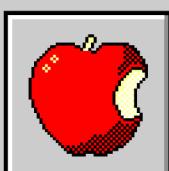


Как играть??

?

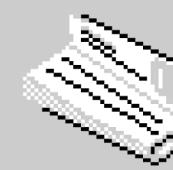
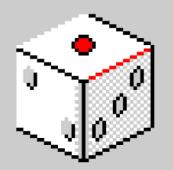
1. Кликни по пустой клетке, чтобы поставить человечка
2. Нажми ПРОБЕЛ – начнётся движение
3. С этого момента огонь тоже начинает распространяться
4. Лойли ли выхода (желательно живым)
5. Умер? Ну... сыграй снова 😊

Tip: Select twice to customize this poll or quiz, or go to **Elements** for more options.



[Выжить и выбраться](#)

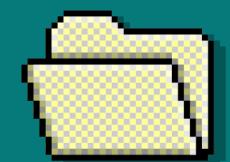
Модельки



Выжить и выбраться

A windowed application interface with a blue header bar and a white body. In the center is a text message: "Все модели взяты из одноименной игры Minecraft(2009), чтобы передать настрой игры, а так же популяризовать ее на фоне недавнего выхода фильма по этой вселенной." Above the text is a small blue speech bubble icon with a white 'i'. At the bottom of the window is a scroll bar with arrows and a slider. The window has a close button in the top right corner.

Что можно ловить в будущем?



Плюшки

Ускорение, огнетушитель и
прочее



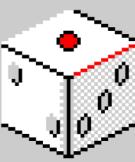
Опасности

Увеличить сложность игры
новыми препятствиями



Лидершип

Таблица лучших игроков в эту
игру

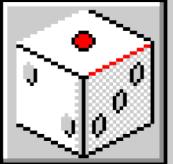
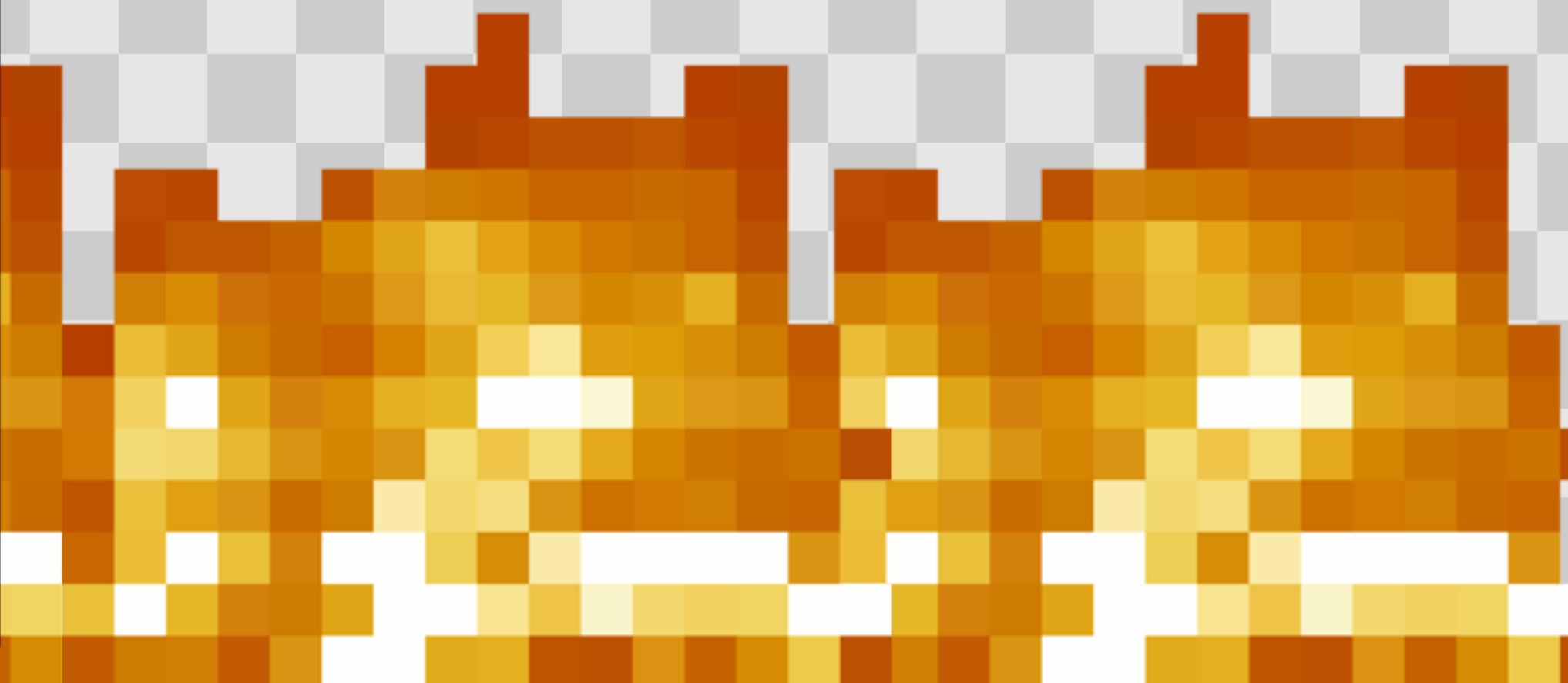


Выжить и выбраться

Механика огня

```
def rasprostranit_ogon(grid):
    novye_ogni = []
    for y in range(1, grid.shape[0] - 1):
        for x in range(1, grid.shape[1] - 1):
            if grid[y, x] == ogon:
                for dx, dy in napravleniya:
                    nx, ny = x + dx, y + dy
                    if grid[ny, nx] == pusto and random.random() < 0.06:
                        novye_ogni.append((nx, ny))
    for x, y in novye_ogni:
        grid[y, x] = ogon
```

Соседние пустые клетки могут загореться с вероятностью 6%. Горение – постепенное и случайное.



Выжить и выбраться

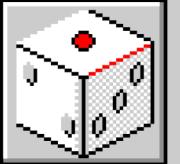
Строим лабиринт

```
def generirovat_labyrinth(stroki, stolbci):
    labirint = np.full((stroki * 2 + 1, stolbci * 2 + 1), stenka)

    def proryt(x, y):
        labirint[y][x] = pusto
        naprav = napravleniya.copy()
        random.shuffle(naprav)
        for dx, dy in naprav:
            nx, ny = x + dx * 2, y + dy * 2
            if 0 <= nx < stolbci * 2 + 1 and 0 <= ny < stroki * 2 + 1 and
            labirint[ny][nx] == stenka:
                labirint[y + dy][x + dx] = pusto
                proryt(nx, ny)

    proryt(1, 1)
```

Стены созлаются по краям, и
внутри, а проходы прорезаются
случайно с помощью
рекурсивного обхода.



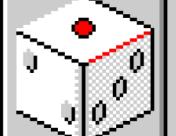
Выжить и выбраться

```
def poisk_puti_ot(grid, nachalo):
    stroki, stolby = grid.shape
    poseshennye = set()
    ochered = [nachalo]
    roditel = {}
    sx, sy = nachalo

    while ochered:
        x, y = ochered.pop(0)
        if grid[y, x] == vyход:
            put = []
            while (x, y) != (sx, sy):
                put.append((x, y))
                x, y = roditel[(x, y)]
            put.reverse()
            return put
```

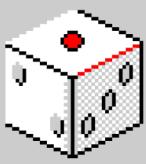
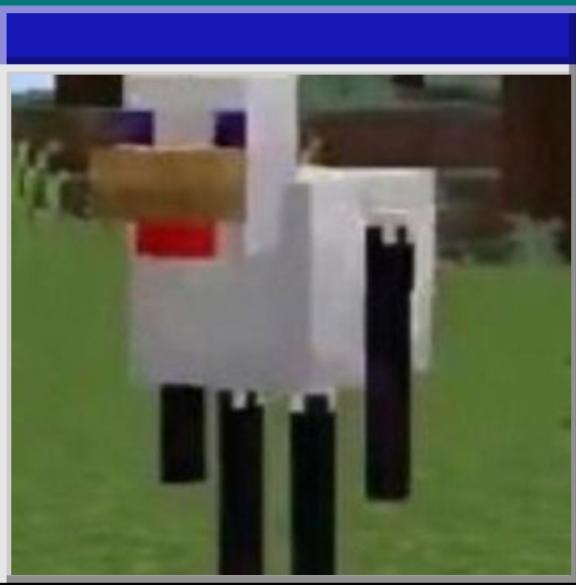
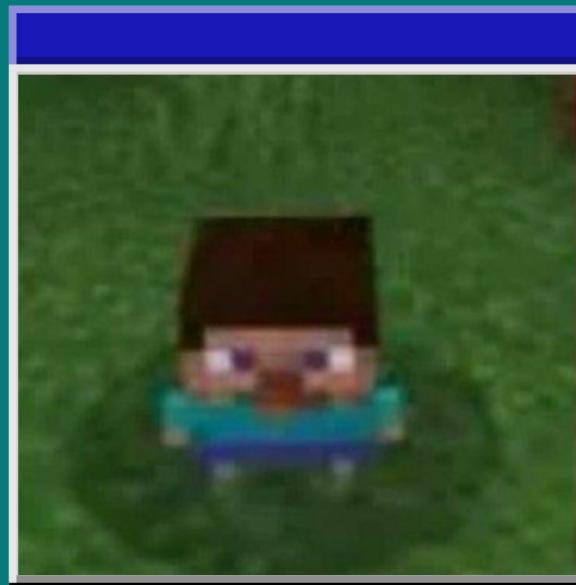
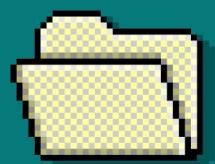
Путь от человека до выхода
ищется с помощью поиска в
ширину (BFS). Этот алгоритм
находит кратчайший путь,
игнорируя огонь и стены.

Спасаем чужака



Выжить и выбраться

Лань Уважения Игре

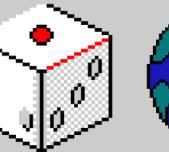
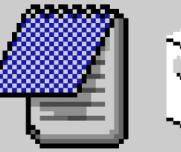


Выжить и выбраться



Google.com. (2025a). Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://habr.com/ru/articles/746916/&ved=2ahUKEwiK-NHY5saMAxXwSkEAHcG6ID0QFnoECBYQAQ&usg=A0vVaw0usuQS9JXDeh5c91qqC8Bm> [Accessed 7 Apr. 2025]. Google.com. (2025b). Available at: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://github.com/lpestl/Maze&ved=2ahUKEwiK-NHY5saMAxXwSkEAHcG6ID0QFnoECBcQAQ&usg=A0vVaw3LGGp_80k_nw4WWe7ZSqP [Accessed 7 Apr. 2025]. Google.com. (2025c). Available at: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://tproger.ru/articles/maze-generators&ved=2ahUKEwiK-NHY5saMAxXwSkEAHcG6ID0QFnoECBUQAQ&usg=A0vVaw3lT9VhowDfCqcbZ_Xnupriq [Accessed 7 Apr. 2025].

[Back to Agenda Page](#)



Выжить и выбраться