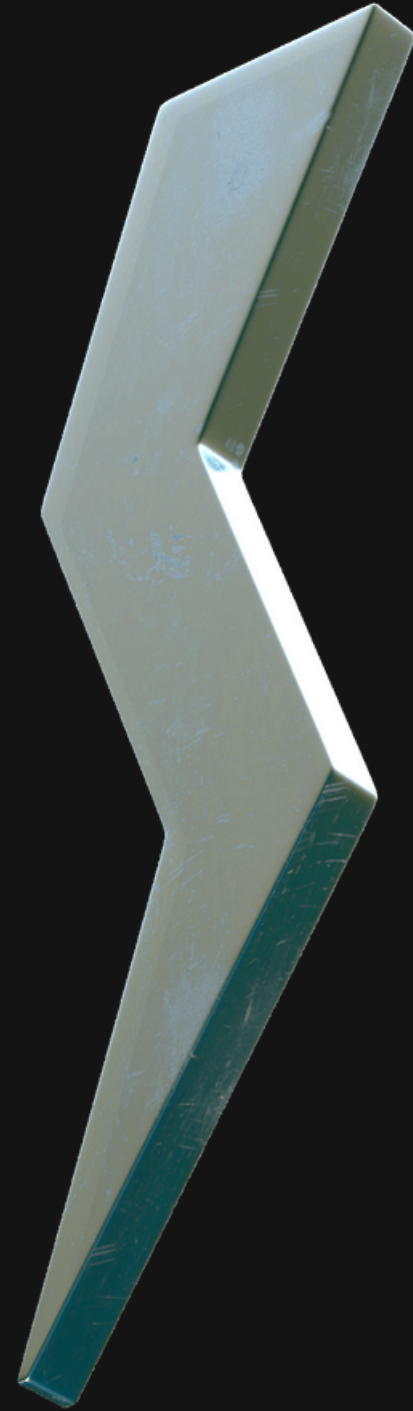


ОДИНОКИЙ РЕЙНДЖЕР



Пирожков Андрей Дмитриевич

Введение



Идея проекта: Создать игру с помощью класса pygame в python

Проект создан в развлекательных целях



Реализация

Были использованы такие библиотеки как:

pygame

os

sys

sqlite3

```
import os
import pygame
import sys
import sqlite3

pygame.init()
size = width, height = 600, 600
screen = pygame.display.set_mode(size)

con = sqlite3.connect('pygame.db')
cur = con.cursor()
numb_level = input('Введите уровень сложности:')
```

```
class Camera:
    # зададим начальный сдвиг камеры
    def __init__(self):
        self.dx = 0
        self.dy = 0

    # сдвинуть объект obj на смещение камеры
    def apply(self, obj):
        obj.rect.x += self.dx
        obj.rect.y += self.dy

    # позиционировать камеру на объекте target
    def update(self, target):
        self.dx = -(target.rect.x + target.rect.w // 2 - width // 2)
        self.dy = -(target.rect.y + target.rect.h // 2 - height // 2)
```

```
class Tile(pygame.sprite.Sprite):
    def __init__(self, tile_type, pos_x, pos_y):
        super().__init__(tiles_group, all_sprites)
        self.image = tile_images[tile_type]
```

```
def move(hero, movement):
    x, y = hero.pos
    if movement == 'up':
        if y > 0 and (level_map[y - 1][x] == '.' or level_map[y - 1][x] == '@' or
                     level_map[y - 1][x] == 'e'):
            hero.move(x, y - 1)
    elif movement == 'down':
        if y < max_y - 1 and (level_map[y + 1][x] == '.' or level_map[y + 1][x] == '@' or
                              level_map[y + 1][x] == 'e'):
            hero.move(x, y + 1)
    elif movement == 'left':
        if x > 0 and (level_map[y][x - 1] == '.' or level_map[y][x - 1] == '@' or
                     level_map[y][x - 1] == 'e'):
            hero.move(x - 1, y)
    elif movement == 'right':
        if x < max_x and (level_map[y][x + 1] == '.' or level_map[y][x + 1] == '@' or
                          level_map[y][x + 1] == 'e'):
            hero.move(x + 1, y)
```

```
def move1(enemy, movement):
    x1, y1 = enemy.pos
    if movement == 'up':
        if y1 > 0 and (level_map[y1 - 1][x1] == '.' or level_map[y1 - 1][x1] == '@'):
            enemy.move(x1, y1 - 1)
    elif movement == 'down':
        if y1 < max_y - 1 and (level_map[y1 + 1][x1] == '.' or level_map[y1 + 1][x1] == '@'):
            enemy.move(x1, y1 + 1)
    elif movement == 'left':
        if x1 > 0 and (level_map[y1][x1 - 1] == '.' or level_map[y1][x1 - 1] == '@'):
            enemy.move(x1 - 1, y1)
    elif movement == 'right':
        if x1 < max_x and (level_map[y1][x1 + 1] == '.' or level_map[y1][x1 + 1] == '@'):
            enemy.move(x1 + 1, y1)
```