Авторы: Артём Еретин, Пучков Пётр

Введение

* Проект представляет собой двумерную игру.
* Целью игры является формирование поколения людей с развитым стратегическим мышлением и высокой скоростью реакции

Реализация и т.п.

* В проекте использовано большое количество классов, таких как класс для частиц, для объекта, создающего частицы, для игрока на планете, для игрока в космосе, для анимированного объекта, клеток поля на планете, мусора в космосе и т.д.
* Игра состоит из нескольких режимов, которые будут описаны далее.

Режим выбора планеты

* Перед игроком расположена карта космоса, на которой можно выбрать одну планету из нескольких, генерирующихся случайным образом.
* Разные виды планет имеют разные картинки и генерируют разные типы ресурсов.
* Если игрок щёлкнет на планету с особым знаком, указывающим текущее местоположение игрока, он приземлится на эту планету.
* Если игрок щёлкнет на другую планету, то он совершит перелёт на выбранную планету.

Режим перелёта между планетами

* Перелёт между планетами заключается в уклонении от различных космических объектов, обладающих различной частотой появления, размером и скоростью перемещения в зависимости от текущего уровня игры. При падении за нижнюю границу экрана корабль игрока разбивается, а игрок оказывается на случайной планете. Время, затраченное топливо и другие параметры игры зависят от уровня корабля. Уровень корабля в течение игры может увеличиваться и уменьшаться в результате действий игрока.

Режим планеты

* На планете игрок может перемещаться и торговать с местными жителями. Торговля заключается в обмене двух товаров. На разных планетах стоимости товаров различны и зависят от вида планеты (засушливая, холодная и т.п.).
* Существуют таинственные торговцы, которые меняют самые ценные в игре ресурсы на улучшения для корабля.

Технологии

* Мы использовали язык программирования Python, открытие, запись в файл (для сохранения игрового прогресса), библиотеку pygame для отрисовки виджетов на экран.
* В качестве инструмента для совместной работы над проектом была система контроля версий Git.
* Изюминкой проекта является случайность генерации параметров игровых миров. Она подчинена некоторым

Выводы

* Таким образом, мы написали игру, которую уже можно применять по назначению.
* Игра устроена таким образом, что для успешного прохождения необходимо детально изучить особенности игрового мира.
* Приложение будет интересно как тем пользователям, которые любят планировать игровую стратегию, так и тем, которые предпочтут просто совершать межпланетные странствия, уклоняясь от препятствий.
* В качестве возможностей для дальнейшего развития можно реализовать дополнительные режимы на планетах и добавлять разнообразные уровни при переходе в другую галактику.