

Авторы: Белозеров Ярослав, Роман Михренин

Создание двухмерной пошаговой игры на PyGame

An orange speech bubble graphic with a white outline, pointing downwards. It contains the word "Идея" in white text.

Идея

Создать пошаговую двухмерную игру с уникальными
игровыми механиками

def main()



Class Board

- Рендер
- Обработка игровых правил
- ИИ врагов
- Поле с игрой

Имеет параметр **angle**
image – изображение
для спрайта

class CellObject

class Creature
class Wall
class Boom
class ShootSprite

class Player
class Enemy





Хранит позицию и счет игрока

- Хранит позицию
- вектор стрельбы
- флаг целесообразности
земли стрельбы

class EnemyShootSprite
class Pepl
class EnemyPepl
class PeplBoom

Имеют параметр **timer**
Функцию
decrease_timer() –
меняет кадр анимации

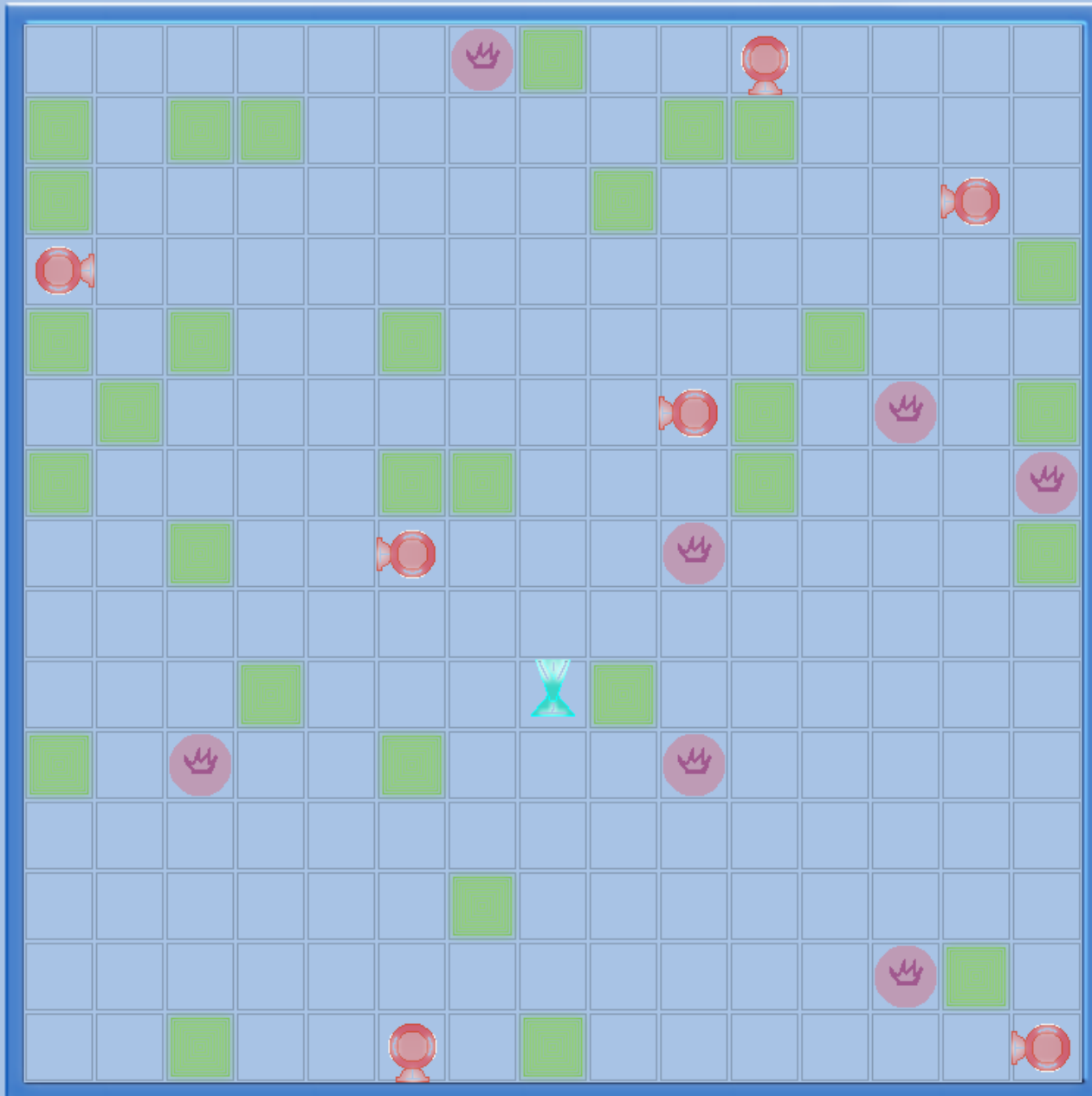




Враг Коробка Бочка Игрок

SUPERHOT 2D

МРАБО



HEAT

Варианты развития

- Сделать готовые уровни, с более точным балансом или увеличение сложности уровня с каждой новой победой
- Сохранение счета игрока в файл с рейтингом игроков
- Изменение вида спрайта игрока, за достижения в игре
- Новый вид атаки у игрока, например дробовик, наносящий урон по области перед игроком
- Новые виды препятствий в клетках, например: платформа ловушка (если игрок на неё встаёт, он проигрывает) или неуничтожаемая коробка