

Crossy Road

Автор проекта: Москвина Лидия и Радугина Елизавета

Идея проекта: аркадная игра по прототипу [Crossy Road](#)

Описание реализации:

Созданные классы

- **Cell(pygame.sprite.Sprite)** - класс клетки (родитель)
 - **NormalCell(Cell)** - обычная клетка
 - **RoadCell(Cell)** - клетка дороги
 - **RiverCell(Cell)** - клетка реки
 - **RailwayCell(Cell)** - клетка железной дороги
- **Line** - класс линии (родитель), необходим для корректной генерации движущихся объектов. Объекты этого класса генерируют новый движущийся объект. Хранят координату своих клеток по Y, направление движения объекта, интервал, с которым будут генерироваться объекты (случайное число, изменяется каждый раз). Объекты этого класса хранятся в обновляющемся списке LINES, нужный для отслеживания игрока и корректной генерации движущихся объектов.
 - **Normal(Line)** - обычная линия
 - **Road(Line)** - дорога
 - **River(Line)** - река
 - **Railway(Line)** - железная дорога
- **Car(pygame.sprite.Sprite)** - класс автомобиля, движущегося по дороге.
- **Boat(pygame.sprite.Sprite)** - класс лодки (плота), движущейся по реке.
- **Train(pygame.sprite.Sprite)** - класс поезда, движущегося по ж/д.
- **Player(pygame.sprite.Sprite)** - класс игрока. При исполнении метода update() проверяет столкновение с движущимися объектами.
- **Menu** - начальный экран
- **GameOverScreen** - экран окончания игры

Папки

- **Main** - файлы с кодом (Main_code.py) и с базой данных (game_data.db)
- **Fonts** - шрифт для надписей
- **Images** - изображения для спрайтов

Описание технологий:

Библиотеки

- **pygame** - разработка игры
- **random** - внедрение случайных событий в процесс игры

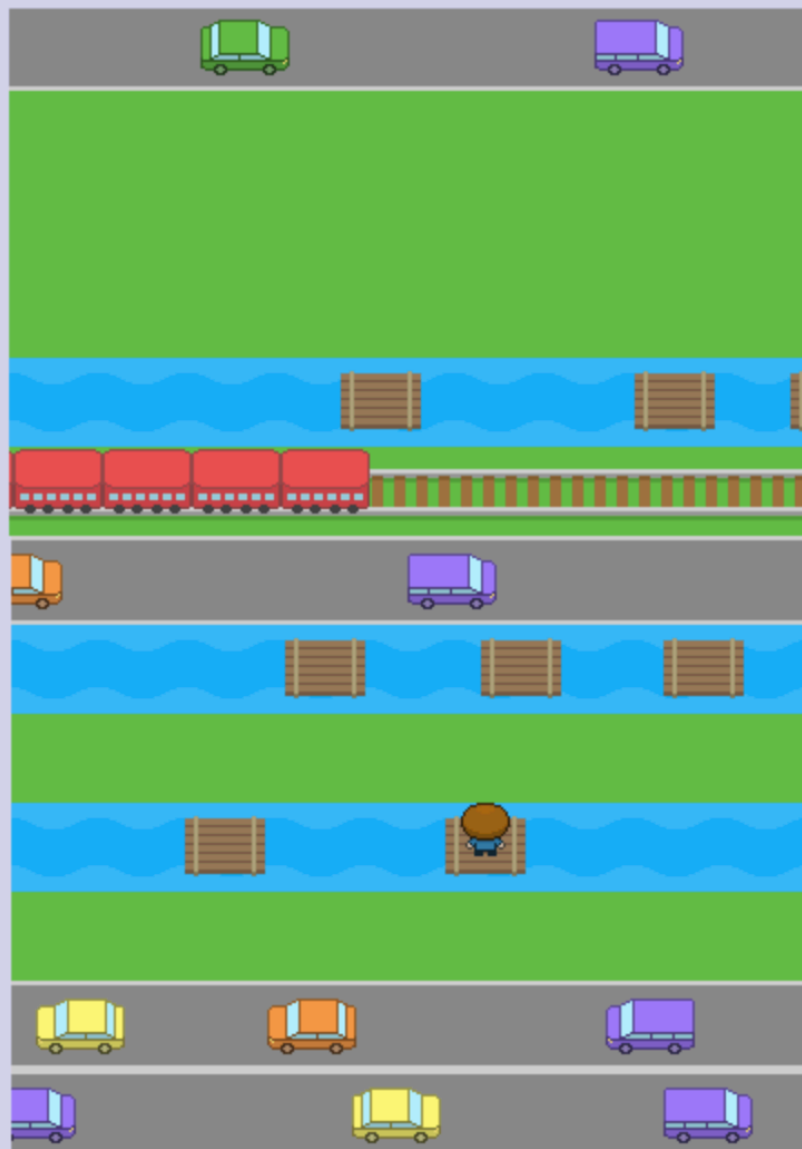
Crossy Road

Max Score: 45

Начать игру

Score: 9

Max Score: 45



Score: 41

Max Score: 42

