Проект PyGame

Совцов Илья, Димитроврад

Идея проекта – реализация движка игры Doom 1993 года на PyGame

[Статья о реализации ray casting](https://permadi.com/1996/05/ray-casting-tutorial-table-of-contents/)

В целом, проект представляет не столько игру, сколько именно движок, поэтому были реализованы возможности по настройке и легкому добавлению почти всего.

Так, карта задаётся в виде изображения, где различные цвета пикселей соответствуют различным объектам, а анимации спрайтов автоматически прогружаются из установленных папок.

При отрисовке большая часть действий выполняется объектом класса Drawer, который связывает воедино все части проекта, например, игровые объекты, стены, оружие.

Взаимодействие игровых объектов происходит напрямую между собой.