Задание проекта.

Создать платформер, скроллер.

Пояснительная записка.

Juppipupi

***Автор – Боков Олег***

Мой проект – это платформер, скроллер. При загрузке имеется 3 уровня на выбор. Для победы нужно коснуться монеты, при падении вниз, смерть, мобы отталкивают и отнимают жизни, если количество жизней опускается до 0, смерть.

Мой проект состоит из 4-х классов:

* + - Player – главный персонаж
    - Monster – враг
    - Block – класс для всех блоков
    - Coin – класс для монетки, финиша

Загрузка уровней идет из файла формата .txt, где блоки, моб и финишная монета обозначены определенным символом. При проигрыше вылезает меню, где есть возможность переиграть уровень или выйти. При победе то же самое. Менять уровень можно в любое время, для этого нужно открыть основное меню (кнопка в левом верхнем улгу, или ESC). Кнопки интерфейса подгружаются через файл формата .json.

Проект содержит такие библиотеки, как:

* pygame
* pygame\_gui – для кнопок интерфейса
* pygame\_menu – для создания меню
* sys
* os

