Пояснительная ­­­­­­­­записка.

Название проекта: Checkers (шашки)

Авторы: Костоусов Данил и Ширинкин Артем

Описание идеи: приложение, в котором можно поиграть в шашки, как с другом на одном компьютере, так и с ботом. Также есть возможность сохранять партии и загружать свои.

Для этого нужно создать файл с расширением .txt, в котором прописать партию по следующим правилам –

1. На первой строке одна буква w или b, которая обозначает, кто первый ходит в партии.
2. На следующих 8 строках в каждой по 8 символов прописывается расположение шашек на доске. Для этого были введены такие обозначения, как w – белая шашка, b – черная шашка, W – белая дамка, B – черная дамка, любой другой символ – пустая клетка.

Описание реализации: в проекте 2 основных файла game.py и menu.py, в которых прописана сама игра. В файле menu.py прописаны расположения текстов и кнопок, и их взаимодействия в зависимости от текущего состояния приложения. Когда состояние принимает значение игры, то запускается файл game.py, в котором прописана сама игра. Когда игра оканчивается, состояние меняет свое значение на конец игры и запускается файл menu.py

Также в проекте есть другие файлы: classes.py (все классы, использующиеся в игре), functions.py (все функции), settings. py (набор констант и переменных, нужных для настроек игры и файлов game.py и menu.py).

Описание технологий: в проекте были использованы такие технологии, как python 3.8, Paint3D для создания спрайтов, Audacity для обработки звука, git для командной работы. Из библиотек были использованы pygame, runpy (установлена в python), tkinter (для создания файловых диалоговых окон), os (для загрузки фалов), random (для случайного выбора хода бота).

Скриншоты:





 