Пояснительная записка проекта игры "Сапер"

Введение:

Игра "Сапер" — это логическая игра, цель которой заключается в том, чтобы открыть все клетки на поле, не наткнувшись на мины.

Цели и задачи проекта:

\*Разработка приложения для ПК с использованием графического интерфейса.

\*Добавление уровней сложности и дополнительных элементов.

\*Создание интуитивно понятного интерфейса.

Описание игры:

\*Правила: Игроки открывают клетки на игровом поле, избегая мин. Каждая открытая клетка может содержать число, указывающее количество соседних мин. Задача игрока — использовать эти подсказки для безопасного открытия всех клеток.

\*Уровни сложности: Игра будет включать несколько уровней сложности (легкий, средний, сложный, экстремальный), которые будут отличаться количеством мин.

Этапы разработки:

1. Исследование и анализ: Изучение существующих версий игры, и анализ информации.

2. Проектирование: Создание концепции игры, разработка интерфейса и механики.

3. Разработка: Программирование игры, создание графики и звукового оформления.

4. Тестирование: Проведение тестов на различных устройствах для выявления ошибок и улучшения игрового процесса.

Результаты:

\*В результате разработки была создана игра "Сапер" с несколькими уровнями сложности и интуитивно понятным интерфейсом. Игра прошла тестирование, в ходе которого были исправлены ошибки, обеспечив стабильную работу на различных платформах. Реализована возможность сохранения и загрузки игры, а также добавлено звуковое сопровождение для повышения вовлеченности игрока.

Заключение:

\*В процессе разработки я освоил библиотеку PyQt6, углубил знания в создании графических интерфейсов и игровых механик. В будущем я планирую продолжить работу над игрой, добавляя новые функции.