# Last Hero

## Введение

Данное руководство содержит всю необходимую информацию для пользователя и разработчика.

## Руководство пользователя

### Сюжет

Брэйв Таун - спокойный городок на западе Европы. Когда-то на него нападали полчища монстров и местные рыцари доблестно защищали родные края. С тех пор прошло много лет, но их подвиг никто не забыл. До сих пор ходят легенды о бесстрашном рыцаре, который в одиночку до победного защищал главную крепость города. Никто не знает кто он, как его зовут и где поселился после битвы.

Спустя много лет кровожадные монстры решили вернуться с новыми силами и наконец захватить Брэйв Таун. И вот потомок некогда без вести пропавшего легендарного рыцаря решил почтить былые подвиги и защитить местных жителей. Ведь он - Последний Герой.

### Управление

* Движение вправо - D или стрелка вправо
* Движение влево - A или стрелка влево
* Прыжок - пробел
* Атака - F или ЛКМ
* Начать уровень сначала - Ctrl + R

### Геймплей

В игре вам предстоит сражаться с монстрами, собирать монетки и сундуки, а также находить скрытые локации. Когда на вас надвигается монстр, просто нажмите клавишу атаки и взмахните мечом. При соприкосновении монстром вам наносится урон. Количество ваших жизней изображено в левом верхнем углу, а монстра над ним самим. Чтобы перейти на следующий уровень, вам необходимо дойти до конца локации и встать на желтую платформу, после чего вас перенесет на новый уровень.

## Руководство разработчика

### Системный требования

* Windows 10+
* Интерпретатор Python 3.9+
* Библиотека PyGame для Python 3.9+

### Структура проекта

* data - папка со всеми текстурами, спрайтами и уровнями
  + levels - папка со всеми уровнями в csv формате
  + presets - папка со всеми спрайтами в специальном формате для быстрого редактирования
  + textures - папка со всеми спрайтами в формате png
* scripts - папка со всеми скриптами
  + Classes.py - файл со всеми классами проекта
  + Constants.py - файл со всеми константами проекта
  + Functions.py - файл со всеми функциями проекта
  + Textures.py - файл с переменными, в которые записаны спрайты
* main.py - главный файл, который нужно запускать

### Скрипты

* Classes.py
  + class BottomHitbox - отвечает за верхний и нижний хитбокс рыцаря
  + class Helper Hitbox - специальный хитбокс для скрытых локаций
  + class Entity Hitbox - родительский класс для хитбоксов
  + class Player Hitbox - отвечает за хитбокс вокруг рыцаря
  + class Enemy Hitbox - отвечает за хитбокс вокруг врагов
  + class Player - отвечает за спрайт рыцаря
  + class Enemy - отвечает за спрайты врагов
  + class Block - отвечает за спрайты блоков
  + class FaceBook - отвечает за спрайты блоков для скрытых локаций
  + class Text - отвечает за текст в уровне
  + class Finish - отвечает за спрайт платформы финиша
  + class Particle - отвечает за спрайты частиц
* Constants.py
* Functions.py
  + def load\_image - нужна для загрузки изображения, а потом для использования в качестве спрайта
  + def start\_screen - отвечает за показ стартового экрана
  + def GenerateLevel - считывает csv файлы уровней и создает объекты
  + def ParseEvents\_level - считывает события
  + def ParseKeys\_level - считывает нажатые клавиши
  + def EnemyCycle - отвечает за события, связанные с врагами
  + def ParticleCycle - отвечает за спрайты частицы
  + def MoveCamera\_level - двигает камеру
  + def ObjectUpdate\_level - обновляет состояния объектов
  + def Special Interact - отвечает за смену уровня
  + def CameraAffect\_level -
  + def Draw\_level - отрисовывает уровень
* Textures.py
* Main.py