Игра «WINX»

Игру создали: Барабанова Анастасия и Городецкая Аделина

Идея. Создание игры, в которой персонаж должен преодолевать различные препятствия в виде монстров, как летающих, так и наземных. Создание бонусов, дающих разные дополнения, такие как увеличение или уменьшение скорости или дополнительные игровые очки. Для того чтобы преодолевать препятствия персонаж должен прыгать или приседать, нажимая определенные клавиши на клавиатуре. Эта игра создана для развития ловкости, поможет развить ассоциативное мышление, внимание, улучшит память и даст много новых знаний.

Реализация. Эта игра написана на python. В классе «Fairy» мы определяем положение картинки и определяем какое положение картинка будет принимать на экране в зависимости от нажатой кнопки. Нажимая кнопку «w», наш персонаж подпрыгивает, нажимая «s», он приседает, нажимая «a» мы можем изменить персонажа, которым мы будем играть. В классе «qwe» мы добавляем на экран монстров или бонусы, выбирая их случайным образом с помощью библиотеки «random». В функции «main» мы реализовали выстрел по объектам, нажимая на пробел. Если объект, которым мы выстреливали дотрагивается до монстра, то он исчезает с экрана. Если игрок дотронулся до монстра, то игра заканчивается. Также в этой функции реализуется начальное и финальное окна. В классе «Power» мы изменяем положение объектов, которыми игрок выстреливали. В классе «Decor» мы создаем декорации игры.

Технологии. Мы использовали библиотеки «pygame», «random» и модуль «os».



