Пояснительная записка

Island

# Сведения о команде

Панаськов Валерий Андреевич(polk90)  
Соболев Павел Александрович (dizonos)  
Дзейтова Дарья Дмитриевна (BluCo)

# Назначение

# Линейный квест с элементами выживания, развития и крафта. Главная цель - выжить и выбраться с острова на лодке.

# Управление

Стандартное передвижение на WASD

Подбор предметов SPACE

Меню крафта E

Взаимодействие с кораблём B

# Интерфейс

# 

# 

# 

# Пользовательский интерфейс

При создании текстур элементов окружении мы придерживались оттенков жёлтого и коричневого цветов, жёлтый потому что песок ассоциируется с пляжами, а коричневый из-за схожести оного с деревом, из которых сделан и корабль и которых надо починить.

# Системные требования

Минимальные:

Intel Core 2 Duo E8400 3.0GHz / Core i3 1.6GHz / AMD Athlon II X2 280.  
3 GB ОЗУ  
9600 GT / Radeon HD 4830 / Intel HD5000.

Место на диске: 300 МБ

Рекомендованные:

Intel Core i5-3570 CPU 3.40 GHz

8 GB ОЗУ

NVIDIA GeForce GTX 970

Место на диске: 300 МБ

# Используемые технологии

Используемые библиотеки/фреймворки:

pygame

Используемые программы для создания компонентов продукта:

Adobe Photoshop 2021

Paint

Блокнот/Notepad ++

# Используемые ресурсы

Звук нажатия кнопки(<https://zvukogram.com/category/zvuki-najatiya-knopki/>)

Звук шума прибоя (<https://audioskazki-online.ru/podborki/zvuki-dlya-detey/zvuki-prirody/shum-priboya>)

Графические изображения (нарисованы самостоятельно)

# Логическая схема продукта

# Функции

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название функции** | **Входные данные** | **Выходные данные** | **Описание** |
| start\_game(map) | Название карты | Изображение на экране | В теле функции обрабатываются карта, спрайты и передвижение персонажа |
| load\_game(num) | Номер сохранения | Название карты | Из бд сохранений загружаются характеристики героя, его инвентарь и положение на карте |
| save\_game() |  |  | В базе данных появляется строка с номером сохранения, количеством хп и голода, инвентарём и перерисовывается карта, и создаётся новый txt файл |
| final\_window() |  | Спрайт с предметами, нужными для прохождения игры | Выводит на экран окно с предметами, которые нужны для прохождения |
| win() |  | Экран с поздравлением и временем, потраченным на игру | Выводит на экран поздравление и итоговое время |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Файлы

Используется файл saves.db, где хранятся сохранения

В map.txt хранится карта

# Перспективы разработки

Усовершенствование системы крафта, развитие сюжета, возможность автогенерации острова.