Яндекс.Лицей

Документация к проекту по программированию на языке Python «Однажды в замке»

Подготовили:   
Карасев Дмитрий Артемович  
Журавлев Семен Сергеевич

Гусь-Хрустальный, 2021

**Введение**

Наша игра является прототипом платформера Doodle Jump. Так как это компьютерная игра, то у нее только одна задача – это развлечение.

**Задачи**

* Осветить в работе теоретические аспекты, необходимые для разработки
* Создать программу в выбранной среде разработки, описав основные этапы
* Проанализировать полученные результаты и сформулировать выводы
* Написать всю сопутствующую документацию

**Описание реализации**

Для игрока, каждой разновидности блока и боковых стенок служат отдельные классы и группы спрайтов. У камеры нет отдельного класса и она работает по следующему принципу: если персонаж дотрагивается до блока при падении сверху вниз, то все блоки передвигаются вверх на расстояние 200 пикселей со скоростью 10 пикселей.

При создании проекта мы использовали библиотеки:

* py
* pygame
* sys
* sqlite3
* random
* os

\* Версии всех используемых библиотек представлены в файле *requirements.txt*

**Использованные технологии**

* Работа с изображениями
* Работа с музыкой
* Работа со спрайтами
* Камера
* База данных
* Обработка клавиатуры и курсора

И другие.

**Заключение**

Игра получилась такой, какую мы и хотели изначально. Игра работает исправно.

В качестве доработки и развития проекта мы бы хотели добавить магазин с различными скинами для игрока и добавить несколько различных тем.