

DOUBLE JUMP

Проект Яндекс.Лицей

АВТОР:



НАКОНЕЧНЫЙ ЕГОР ИЛЬИЧ - 15 ЛЕТ, УЧЕНИК 2 КУРСА ЯНДЕКСЛИЦЕЙ

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА:

ЭТО ВЕСЕЛАЯ АРКАДНАЯ ИГРА С КРАСИВЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ. В НЕЙ ТЫ ИГРАЕШЬ ЗА ИНОПЛАНЕТЯНИНА, КОТОРОМУ НАДО УНИЧТОЖИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ МОНСТРОВ И НЕ В КОЕМ СЛУЧАЕ НА ПРОВАЛИТЬСЯ В ПРОПАСТЬ.



ДЕРЕВО ЗАДАЧ



Создать функции паузы и
рестарта

Создать и привязать к проекту базу
данных для рейтинга игроков

Создание красивого
интерфейса

Считывание карты с файла

Создание функции
возвращения на
главное окно

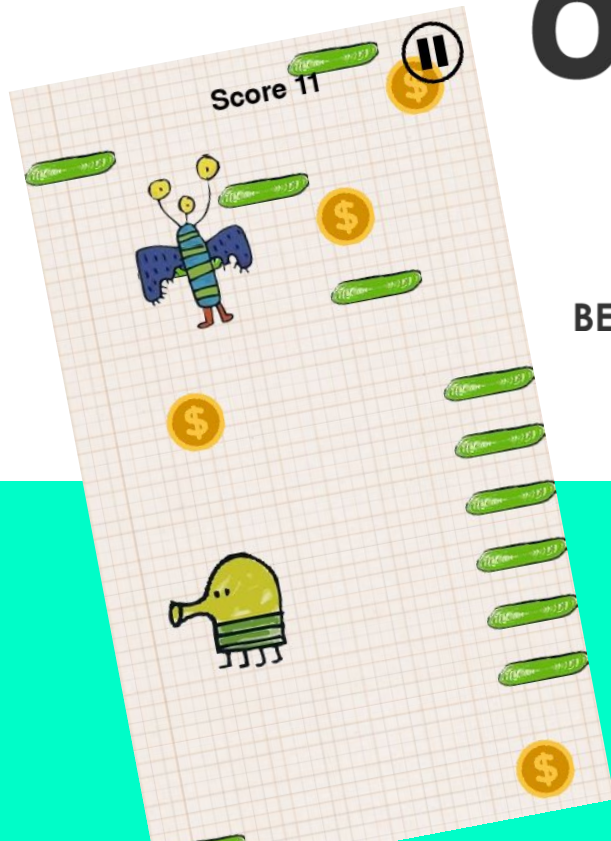
Создание реалистичного
прыжка инопланетянина

Создание функции
камеры

double jump

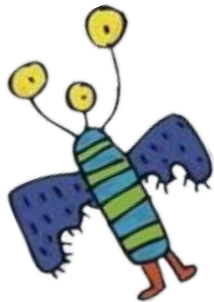


BECAUSE ONE JUMP IS JUST NOT ENOUGH



ПРИМЕНЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, СТРУКТУРА И ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТА:

- Для создания игры я использовал PyGame.
- Почти для каждого объекта был создан отдельный класс.
- При нажатии на кнопку рейтинг открывается отдельное окно с топ 10 результатов
- Для работы с базой данных использовалась библиотека SQLite3
- Реализовано движение камеры



```
try:
    cur = con.cursor()
    result = cur.execute("""SELECT score FROM r
                           WHERE name=?""", (self.name,)).fetchall()

    print(result)
    if len(result) == 0:
        result = cur.execute("""INSERT INTO r(Name,Score) VALUES(?, ?)""",
                              (self.name, self.counter.count,)).fetchall()
    elif result[0][0] < self.counter.count:
        result = cur.execute("""UPDATE r
                              SET Score=?
                              WHERE Name=?""", (self.counter.count, self.name)).fetchall()

    result = cur.execute("""SELECT score FROM r
                           WHERE name=?""", (self.name,)).fetchall()
```

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ

У НАС ИМЕЕТСЯ ПОЛНОЦЕННАЯ ИГРА С
КРАСИВЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ И ВЕДЕНИЕМ
РЕЙТИНГА, КОТОРАЯ МОЖЕТ СКРАСИТЬ
ДОСУГ ЛЮБОГО.



В БУДУЩЕМ

- Я БЫ ХОТЕЛ ДОБАВИТЬ:
- МНОГОУРОВНЕВОСТЬ
- ВЫБОР СКИНОВ ПЕРСОНАЖА
- НОВЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ И НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ