



Играть

1. Регистрация

2. Вход

3. Правила игры

4. Выход

The Legend of the Knigh

Проект подготовили **Чувенкова Анастасия,**
Уртаева Елизавета, Цориева Ева

Описание:

Рыцарь отправляется в опасное путешествие, чтобы спасти принцессу, похищенную драконом. По пути он проходит через замок, лес и логово дракона(3 уровня)

Цель:

Спасти принцессу похищенную драконом. Игрок управляет рыцарем, который должен пройти три уровня (замок, пугающий темный лес и логово дракона), сражаясь с врагами, собирая оружие и броню, решая загадки и головоломки.

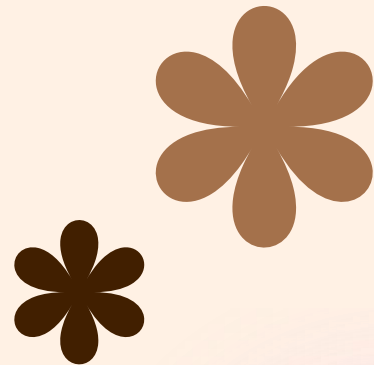
Техническое задание:

1. Управление
игроком(Движение,
прыжок, атака).

2.Игровой
процесс(Платформы,
монетки, шипы, враги).

3.Уровни(3).

4.Анимация.





Руководство администратора:

Установите Python, библиотеку pygame. Скачайте проект с репозитория, перейдите в папку с проектом, запустите игру.

3. Установка pygame

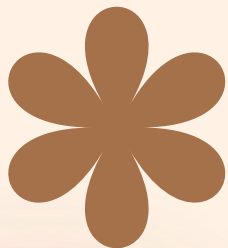
Благодаря утилите pip, установить pygame очень просто:

```
pip install pygame
```

Важно!

На текущий момент (декабрь 2022 года) сайт с документацией pygame недоступен для просмотра из России. Официальная документация для pygame устанавливается вместе с библиотекой автоматически на ваш компьютер. Чтобы получить к ней доступ надо выполнить в терминале команду:

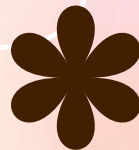
```
python -m pygame.docs
```



Руководство пользователя:

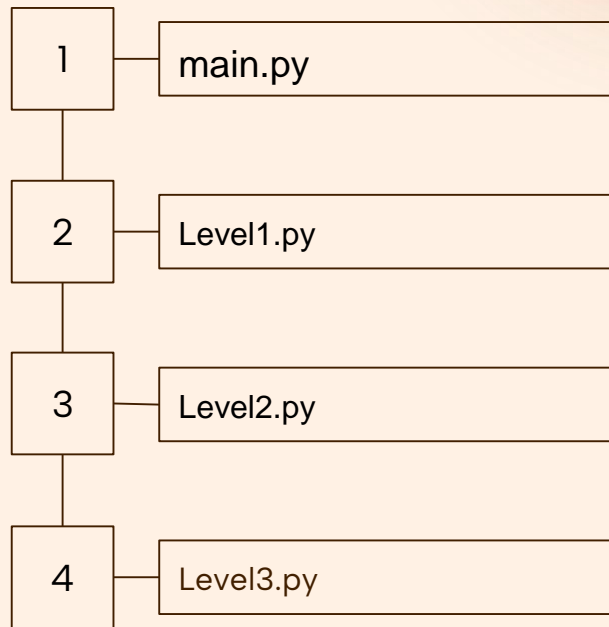
После запуска игры появляется главное меню. Здесь вы можете выбрать действие: начать игру, настройки. Всего уровней – 3. После выбора "Начать игру" начинается первый уровень. Управление: Level 1. – ← — движение влево. → — движение вправо. Space — прыжок. L_Shift/R_Shift — атака. Level 2. – ← — движение влево. → — движение вправо. Space — прыжок. Level 3. – ← — движение влево. → — движение вправо. ↑ — прыжок. Space — атака.

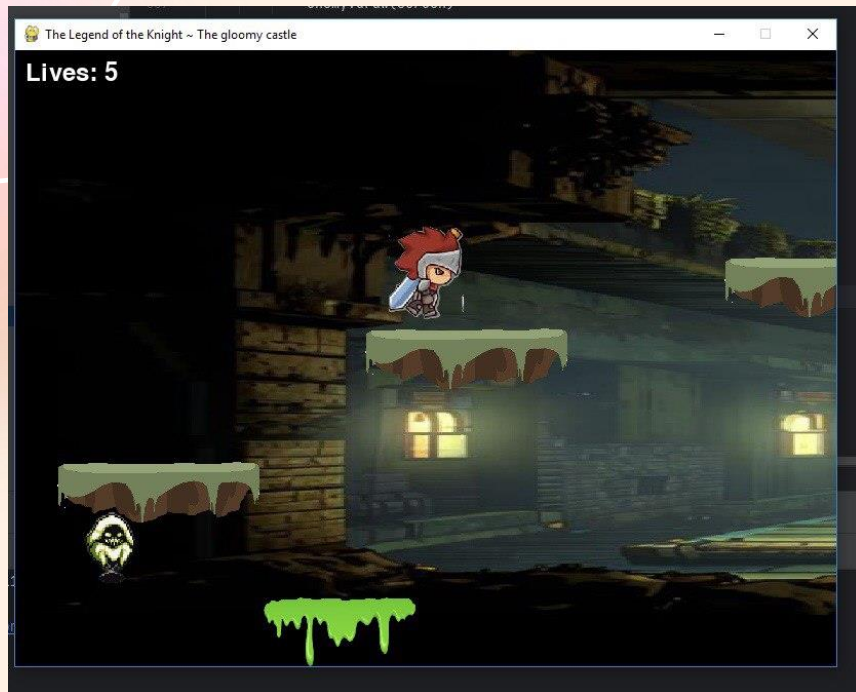
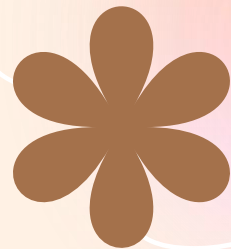
Жизни отображаются в виде сердечек в верхнем левом углу. Монетки отображаются в верхнем правом углу. Игрок управляет рыцарем, который перемещается по платформам, собирает монетки и избегает препятствий. Монетки разбросаны по уровню. Подойдите к ней, чтобы собрать её. После прохождения уровня, игрок может перейти на следующий или выйти на главную страницу. 3 уровень – сражение с драконом(боссом). После победы над боссом появляется экран победы. Если игрок теряет все жизни, появляется экран поражения.



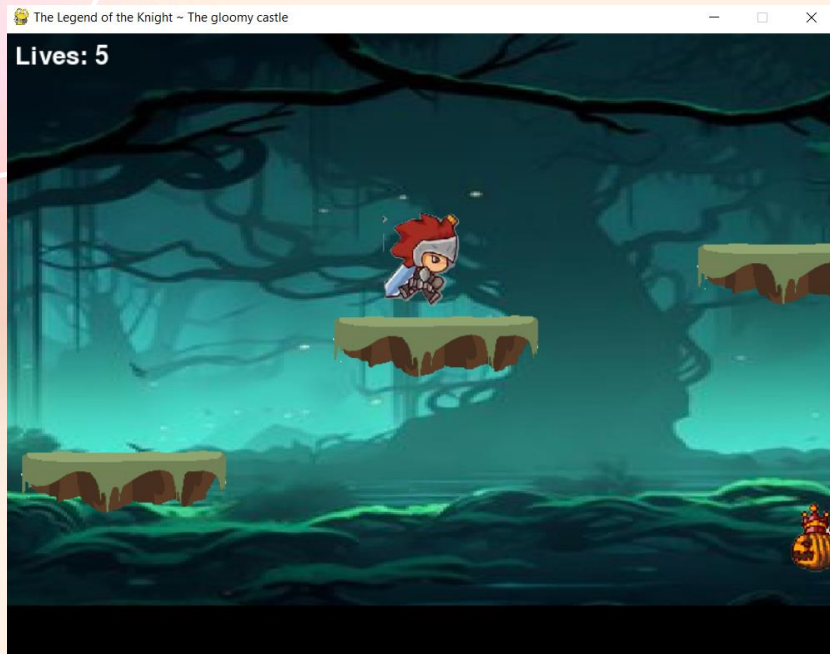
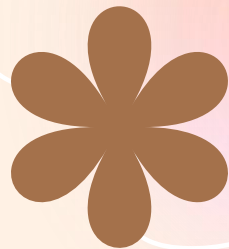
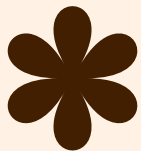
Руководство программиста:

1. **Одна ветка:** master
2. **Использованы классы:** Slime, Enemy, AnimatedSprite, Player, Platform, Spike, Coin, Dragon, Level, Level_01
3. **Py:** Всего четыре py файла

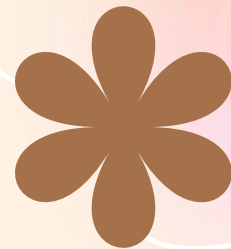




Level 1



Level 2



Level 3

Спасибо за внимание

