

Лицей Академии Яндекса

Уралмаш: стереотип районного быта

Основы промышленного программирования. Проект PyGame

Смоленцев Евгений Васильевич, ученик Лицея Академии Яндекса

Идея проекта



Архитектура

```
uralmash
+-- classes
    +-- Title
    +-- Gop
    +-- Beggar
    +-- Drunk
    +-- Excavator
    +-- Cop
    +-- Bullet
    +-- Sotochka
    +-- Sign
    +-- Lose
    +-- StopBullet
+-- config
+-- images
+-- levels

+-- helpers
    +-- terminate
    +-- load_image
    +-- get_cell
    +-- save_result
    +-- get_results
+-- main
+-- screens
    +-- start_screen
    +-- guide_screen
    +-- end_screen
    +-- results_screen
    +-- story_screen
    +-- characters_screen
    +-- game_screen
```

Технологии

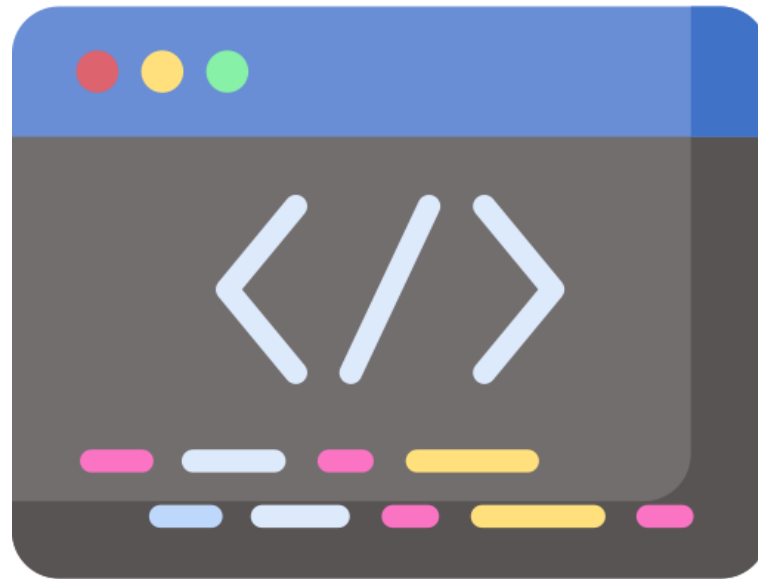
Применённые в проекте технологии:

- Python (в т. ч. sys, os, random)
- PyGame
[display, time, mixer, sprite, image, transform, font, event]
- SQLite



[illegible]

Уралмаш. Работа программы



Заключение

Возможности для доработки и развития:

- Больше уровней и персонажей;
- Сетевая игра. Общая статистика всех игроков;
- Поэтапное открытие уровней совместно с развитием сюжета;
- Возможность сменить язык;
- Изменение размеров окна;
- Добавление звуковых эффектов.

