

Название проекта: MissingDog

Автор: Фадеенков Антон Олегович

Наставник: Гончарова О.С.

Идея

Создать несложную игру, которая не будет нагружать пользователя трудным геймплеем.

Описание

Игроку предстоит пройти 8 уровней для прохождения игры. Каждый уровень уникален и в меру сложен, чтобы игру было интересно проходить и в тоже время было не сложно.

Реализация

Для реализации своего проекта я использовал язык программирования Python и библиотеку pyGame. Когда пользователь заходит в игру, он видит главное меню. В нем игрок может выйти из игры или начать играть. Главным классом игры является world(). Это мир игры. он имеет две функции. При инициализации надо дать матрицу содержащая информацию об уровне. Матрица содержит уникальные id каждого блока, по ним парсер класса понимает где и какие блоки ставить. Функция reset() обновляет все 'не постоянные' блоки такие как кусок портала или враг. draw() выводит мир на экран. Класс игрока Player() имеет уже 6 функций. Одна из самых главных это update() именно она обрабатывает перемещение игрока в пространстве и касания игроком других объектов. Три класса (LavaBlock(), SpikeBlock(), Enemy()) похожие друг на друга, это классы вражеских блоков. Один из них подвижный. При касании с ними игрок погибает.

Два класса "полезных" - это портал PortalBlock() и кусок портала ManaBlock(). Портал имеет два состояния. Изначально он выключен, чтобы он заработал надо собрать все три кусочка портала.

Библиотеки нужные для работы программы:

1. pygame