**СЦЕНАРИЙ**

1: (Анатолий) Вас приветствуют Коршунов Анатолий и Олег Ролдугин на презентации игры Tanks Battle

2: (Анатолий) Текст презентации

3: (Анатолий) Текст презентации

4: (Анатолий) Текст презентации + (читаешь второй недостаток и дополняешь «отсутствие реалистичных звуков, создающих атмосферу танковых баталий для полного погружения в игровой процесс»)

5: (Олег) Текст презентации

6: (Олег) Для того чтобы более точно определить последовательности действий, которые может осуществлять система в ответ на внешние воздействия пользователя была составлена диаграмма вариантов использования.

7: (Олег) Так как программа курсового проекта должна быть реализована на языке программирования Python, то было принято решение использовать среду разработки Pycharm. Данная среда является мощным и удобным инструментом в разработке программ на языке программирования Python.

Графический интерфейс создавался с использованием стандартных инструментов библиотеки Pygame, позволяющих отрисовывать любые как геометрические объекты, так и изображения форматов: png, jpg и другие.

Сами игровые уровни создавались в приложении Tiled Map Editor. Данное приложение представляет собой мощный инструмент создания игровых карт. Оно позволяет импортировать всевозможные текстуры, для последующего их распределения как по слоям, так и по группам объектов. Выбранное приложение в разы упростило процесс создания, как самих игровых карт, так и их последующую обработку и отрисовку в самой игре.

8: (Олег) Текст презентации

9: (Олег) Текст презентации

10: (Олег) Текст презентации

11: (Олег) Текст презентации

12: (Олег) Текст презентации

13: (Анатолий) Текст презентации

14: (Анатолий) Текст презентации

15: (Анатолий) Текст презентации

16: (Олег) Текст презентации

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Предлагаем вам ознакомиться с видеороликом для наглядного представления игры