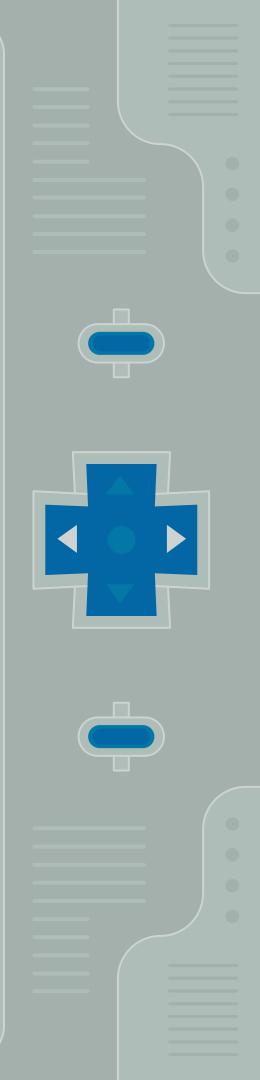


# Проект *Arcade* — клон *Geometry Dash*

Проект Яндекс.Лицей

Авторы: Имени Лунев Егор и Веселов Степан

Язык разработки: Python



# Введение

Идея проекта:

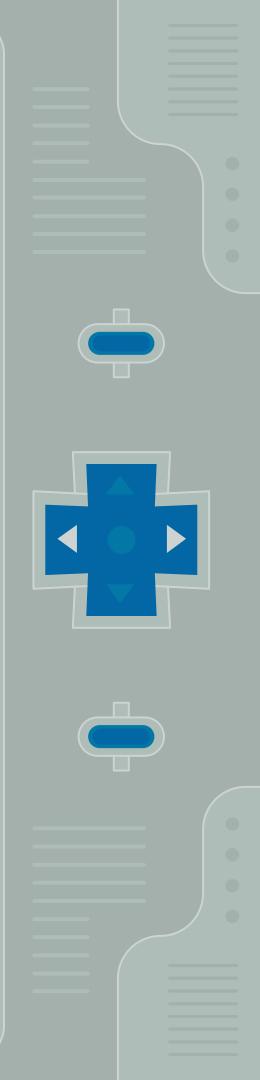
создать собственную версию аркадной игры

Цель:

реализовать механику Geometry Dash на Python

Задачи:

игровой цикл, физика прыжка, столкновения, управление



# Описание реализации

01

## Основной файл

main.py — игровой цикл и логика

02

## Обработка данных

Обработка клавиатуры и мыши

03

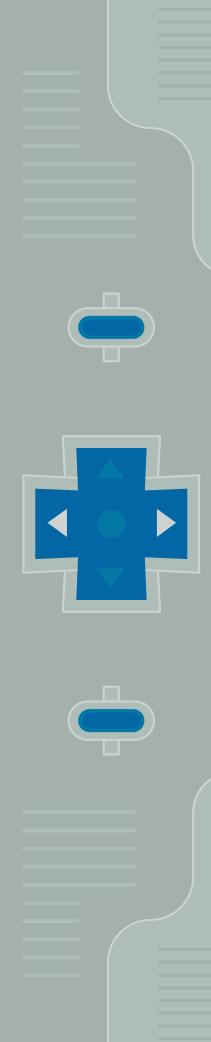
## Игровая механика

Система столкновений с препятствиями

04

## Доработка

Перезапуск уровня и полноэкранный режим

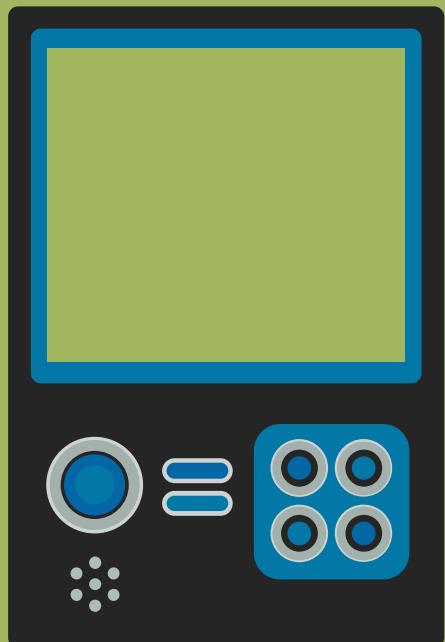




## Используемые технологии

Язык программирования:  
Python  
Библиотека: Arcade

# Особенности проекта



- ◆ A Динамический игровой процесс
- ◆ B Реализация физики прыжка
- ◆ C Оптимизация под разные параметры окна
- ◆ D Чистая структура проекта

Динамический  
игровой  
процесс

Реализация  
физики прыжка

Оптимизация  
под разные  
параметры окна

Чистая  
структуре  
проекта

# Заключение

- Создана рабочая 2D-игра
- Получен опыт разработки игрового приложения
- Возможности развития: уровни, редактор, звук, анимации

