

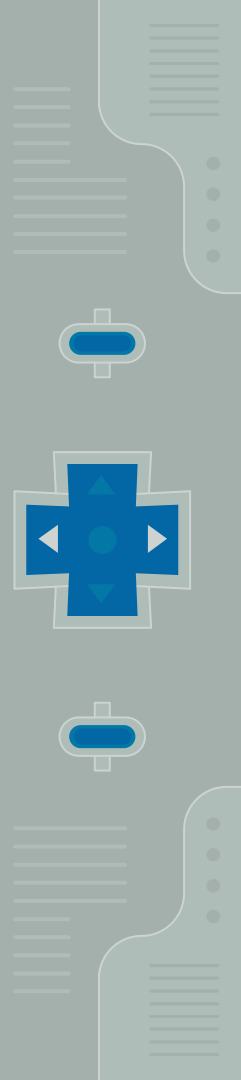
Проект Arcade

– клон Geometry Dash

Проект Яндекс.Лицея

Авторы: Имени Лунев Егор и Веселов Степан

Язык разработки: Python

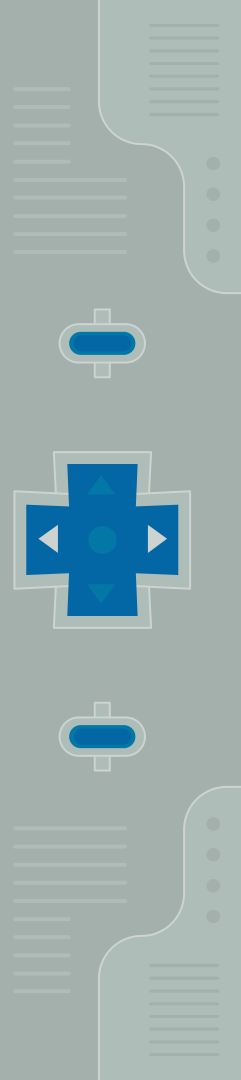


Введение

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

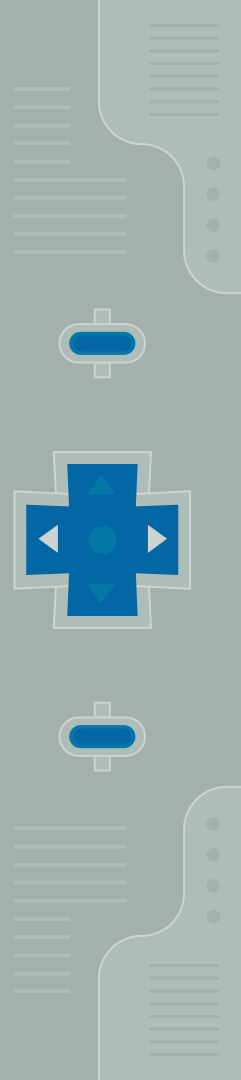
Игровая механика

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

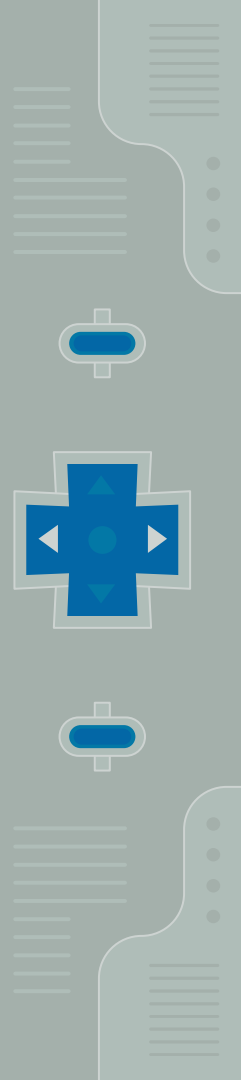
Реализация
физики прыжка

C

Оптимизация
под разные
параметры окна

D

Чистая
структура
проекта



Заключение

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

