

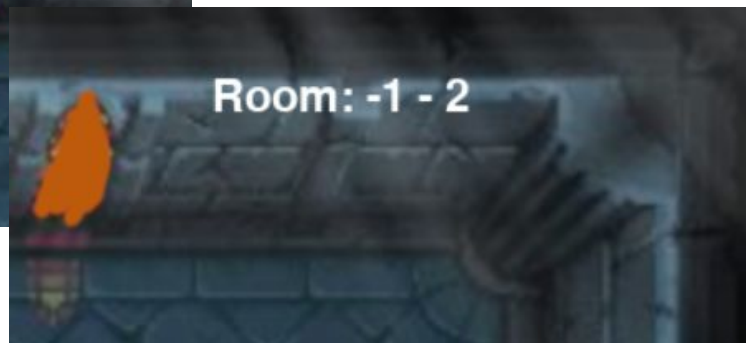
# Игра “Лабиринт”

Проект Тормозова Григория

# Цель игры

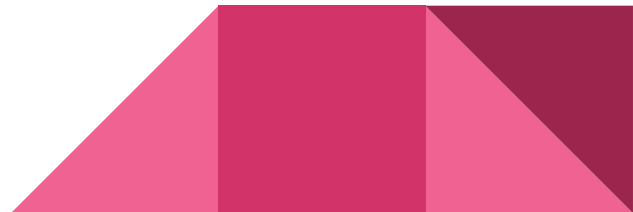
Главная цель игры - добраться до выхода из лабиринта

Это можно сделать используя указатель цели и координаты комнаты



# Главный герой

В качестве главного героя я выбрал нарисованного персонажа  
с именем Стив



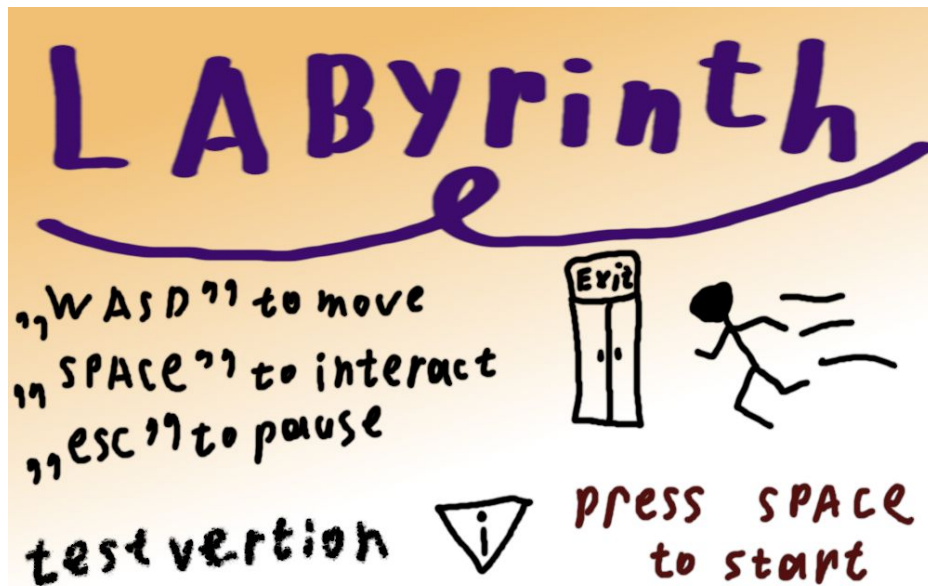
# Комнаты

Комнаты в игре идентичны и состоят из самой комнаты и четырех дверей



# Движение

Передвигаться по комнатам можно, используя клавиши WASD

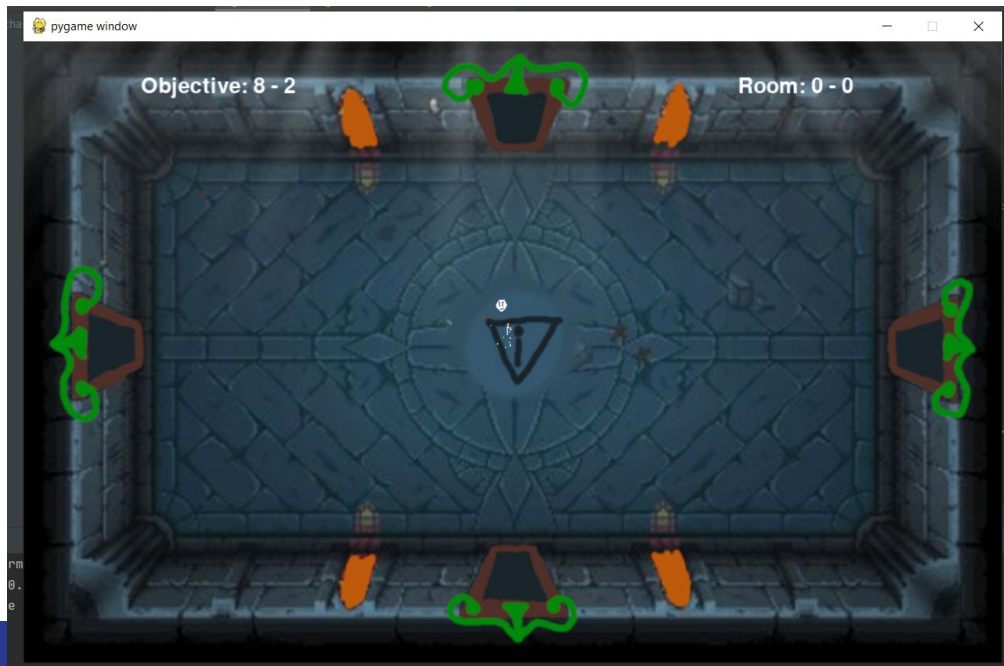


Начальный экран

# Спрайты

Все объекты в игре, кроме координат и указателя цели были нарисованы мной в графическом редакторе gimp

И в целом игра выглядит так:



# Планы и идеи

В будущем я хотел бы добавить в игру больше объектов, карту вместо координат, звуковое оформление и более удобный способ перемещать персонажа по комнате.

```
110 obj_count = 0
111 pygame.font.init()
112 font = None
113 running = True
114 while running:
115     for event in pygame.event.get():
116         if event.type == pygame.QUIT:
117             running = False
118         elif event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
119             if debug_mode == True:
120                 print(event.pos)
121         elif event.type == pygame.KEYDOWN:
122             if event.key == pygame.K_RALT:
123                 if debug_mode == False:
124                     debug_mode = True
125                     print('debug_mode enabled')
126                 font = 'serif'
127             elif debug_mode == True:
128                 debug_mode = False
129                 print('debug_mode disabled')
130                 font = None
131         elif event.key == pygame.K_a:
132             if player.rect.x >= 100:
133                 player.rect.x -= 15
```



Спасибо за внимание