Пояснительная записка.

Проект Cursed wood.

Над проектом работали: Коноплева Анжелика, Кечуткин Игорь, Кривоногов Андрей

Cursed wood - это игра в жанре survival horror с видом сверху.

Коноплева Анжелика: работа над началом игры и меню игры.

Файл fist\_scene отвечает за начало игры, первую кат сцену. При запуске появляется окно с изображением и фоновая зацикленная музыка. При нажатии на любую кнопку мыши происходит смена изображения с текстом и основной музыки. В списках функции main хранятся списки с названиями музыки, изображением и текстом. Основной цикл в функции main\_game\_loop, смена кадров и музыки происходит в функции cutscene, так же есть функции для загрузки изображений и звуков.

Меню игры находится в классе GameMenu. Есть кнопки "Начать", "Продолжить", "Титры", "Достижение", "Трофеи", "Загрузить", "Настройки", "Выход". При выходе игра прекращается, при нажатии на "Начать" появляется первая кат. Сцена. Есть музыка и частицы, которые появляются при нажатии на правую кнопку мыши. Основной цикл находится в функции run.

Кривоногов Андрей: класс Inventory отвечает за инвентарь, оружие и игрока. Функции setSlotTypes, draw отвечают за броню. addItemInv и removeItemInv отвечают за инвентарь, функции moveItem, placeItem, getEquipSlot, useItem, equipItem позволяют перемешать вещи инвентаря.

Отрисовывает инвентарь класс InventorySlot. InventoryItem, Consumable, Equipable отвечают за работу инвентаря, Armor — брони, Weapon — оружие.

Кечуткин Игорь: def load\_i отвечает за загрузку изображений. Класс Object отвечает за создание объектов. Bullet – конструктор пуль, AnimatedSprite – анимации игры, Player – класс, отвечающий за движение игрока. Barrier класс, отвечающий за препятствия. Enemy – класс, которой создает врагов. Основной цикл запуска игры, отображения инвентаря, изображений.

В игре используется файл save.txt, в котором хранятся данные о достижениях. Основной файл для запуска игры является grya\_menu в ветке «data»