

# PADPy 2017/2018

Praca domowa nr 2 (max. = 25 p.)

## 1 Do zrobienia

Zaimplementować wybraną grę:

- Giana Sisters lub Mario Bros (kilka leveli)
- Pinball
- Bubble Bobble
- Boulder Dash
- Sokoban
- Contra w 2D

albo inną (do uzgodnienia ze mną przez e-mail).

Jest to doskonale ćwiczenie z programowania w języku Python (z wykorzystaniem technik obiektowych). Do implementacji **należy** użyć pakietu **pygame**.

Wymagane elementy (na 25 p.):

- gra musi być „grywalna”, dopracowana i „wkręcać”;
- okienko gry;
- sterowanie przy użyciu klawiatury;
- dodatkowe okienko pozwalające na dostosowywanie ustawień gry (zapisywane do pliku, automatyczny odczyt ustawień przy ładowaniu gry);
- efekty dźwiękowe (uwaga: stosujemy tylko pliki `.wav`, a nie np. `.mp3`);
- instrukcja obsługi w języku polskim i angielskim (wraz z opisem, jak zacząć zabawę) oraz szczegółowy opis wykorzystanych źródeł (np. kto stworzył pliki graficzne i dźwiękowe, z jakich korzystamy i na jakiej zostały one udostępnione licencji – plik `README.md` w głównym katalogu);
- gra ma być uruchamiana z terminala Linuxa (np. `./gra.py`).

Miłe rozszerzenie: tryb dla dwóch graczy (różne skróty klawiszowe).

Termin oddania pracy: 01.12.2017 r.

Do przesłania na adres `M.Gagolewski@mini.pw.edu.pl`: link do repozytorium na githubie zawierający pełny kod źródłowy i inne pliki. Uwaga: tytuł wiadomości powinien rozpoczynać się od ciągu znaków `[PADPy]`.

Nie zapomnij dodać do repozytorium pliku `LICENSE`, który zawiera licencję, na zasadzie której udostępniasz swoje oprogramowanie (sugerowana: MIT).