Техническое задание к игре “Лабиринт”

Авторы проекта:

Костенко Вячеслав

Коломиец Игорь

Цель проекта: создание игры «Лабиринт» с помощью библиотеки pygame, в которой будут реализованы описанные ниже возможности.

Описание

Проект посвящён созданию игры на языке python с помощью библиотеки pygame. Игра представляет собой лабиринт из нескольких уровней, в которых герой должен собрать ключи и предметы, чтобы перейти на следующий уровень. Героя преследует враг. В начале игры планируется регистрация игрока, подсчет набранных им баллов и сохранение этой информации в базе данных.

В общем виде интерфейс проекта состоит из нескольких окон: Стартовое окно, Окно с правилами, Окно регистрации, Основное окно, Финальное окно.

Перечень необходимых работ

1. Стартовое окно

Первое окно открывается сразу после запуска программы. На нем написано название игры. При нажатии на кнопку на клавиатуре или клавишу мыши открывается окно регистрации/входа, в котором есть поле для ввода никнейма и кнопка для открытия основного окна. Кроме того, есть еще необходимы информационных надписи.

2. Основное Окно

В основном окне происходит игра на очередном уровне. На нем выведен лабиринт, в котором расположены игрок и враг, которые не двигаются до нажатия клавиш со стрелками. Также выведены ключи и призы. За каждый собранный приз начисляется определенное количество баллов. Перейти на следующий уровень без ключа нельзя.

Уровней сложности будет несколько. Они отличаются количеством призов и ключей. После прохождения уровня выводится информационное сообщение о том, проиграл игрок или выиграл. Результат записывается в базу данных.

3. Финальное Окно

В финальном окне показаны набранные баллы, кнопка выхода в стартовое окно.

4. База данных

База данных состоит из 1 таблицы: ID, имя игрока, текущий уровень, количество набранных баллов и собр