

Description for my first game to python

1. Опис функцій


- restart_mission_1()
+ повертає гравця на першу місію (**Місто**)
- restart_mission_2()
+ повертає гравця на другу місію (**Гори**)
- restart_mission_3()
+ повертає гравця на третю місію (**Космос**)
- the_end()
+ при програвші, принтиться красиве лого, яке оголошує про кінець гри (**game over**)

2. Опис гри і скріншоти з неї:

- **Game preview**

```
PS D:\html_css_js_gulp\homework_8> & C:/Users/User/AppData/Local/Programs/Python/Python310/python.exe d:/html_css_js_gulp/homework_8/game.py
  ++  ++  ++  ++  ++  ++  ++  ++  --  --  ++
--  ++  ----  --  --  --  --  --  --  --  ++
--  --  --  --  --  --  --  --  --  --  --
--  --  --  --  --  --  --  --  --  --  ++
++  --  --  --  --  --  --  --  --  --  --
--  --  --  ++  ++  ++  ++  ++  ++  --  --  ++
      ++  ++      --  --  ++
      --  --      --
      ++  ++      --
      ++  ++      --  --  ++
      --  --  --  --
      --  --  --  --
      --  ++  ++  ++  --  --  ++
++  ++  ++  ++  ++  ++  ++  ++  --
--  ++  --  --  --  --  --  --  --
--  --  --  --  --  --  --  --  --
--  --  --  --  --  --  --  --  --
      ++  ++      ++  ++  +  --  --  ++  ++  --
```

```
PS D:\html_css_js_gulp\homework_8> & C:/Users/User/AppData/Local/Programs/Python/Python310/python.exe d:/html_css_js_gulp/homework_8/game.py
```



Впродовж усього існування планети Efir її оточують і руйнують побітові монстри
Вони винищили усе живе, що тільки було на цій планеті
Проте одного дня в результаті поперечного схрещення двох монстрів з'явився унікум...
Це і є головний персонаж, який має звільнити Efir від усіх монстрів...

Також ви маєте право ознайомитись з правилами гри на авторському веб-сайті, посилання на який розміщено нижче...

- Start game

```
Бажаєте почати гру (n/y):
>>> y
На сьогоднішній день світ захопили побітові монстри

У кожного монстра окрім порядкового номеру: 1, 4, ...

є також побітовий вигляд даних номерів: '0bd1011', '0b10110', ...

До прикладу: 1('0b1'), 4('0b100'), 7('0b111'), 9('0b1001'), ...

Як до Вас звертатися, героє ...

>>> Enter your name...
```

- Також ви можете переглянути опис гри при завантаженні

Опис гри:

Гра починається з того, що ви маєте врятувати світ від побітових монстрів. Є три етапи гри:

1. Easy (Місто)
2. Hard (Гори)
3. Very hard (Космос)

Монстри повністю захопили цей світ, тому вам потрібно швидко діяти, аби врятувати усе живе...

Від вибору локації буде залежати розвиток подій та рівень складності, тому звертайте на це увагу...

Починається перша місія у локації 'місто'... Це найпростіший розвиток подій у цій грі...

Ви обрали другу гілку розвитку у даній грі, вона відбувається у локації 'гори'. У даній локації монстри поховались в горах...

Місія_3 полягає у двох етапах...

перший: аби вижити в космосі вам потрібно знати хімічний елемент, без якого монстрів у даній локації вам не знищити...

На другому етапі локації 'космос' вам потрібно буде знати побітовий вигляд деяких чисел...

Саме в такий спосіб і за допомогою хімічного елементу можна буде їх знищити...

У своєму проєкті я використав такі функції: main(), mission_1(), mission_2(), mission_3(), аби структурувати мою гру та зробити її зрозумілішою для наступників!!!

Також використав модуль time, аби зробити гру цікавішою та інтригуючою!!!

Буду вдячний усім хто відповідає цю гру...

Бажаєте почати гру (n/y):

```
>>> 
```

- Потрібно ввести свій нікнейм, тоді гра стане ще цікавішою

```
>>> у
На сьогоднішній день світ захопили побітові монстри

У кожного монстра окрім порядкового номеру: 1, 4, ...

є також побітовий вигляд даних номерів: '0bd1011', '0b10110', ...

До прикладу: 1('0b1'), 4('0b100'), 7('0b111'), 9('0b1001'), ...

Як до Вас звертатися, героє ...
```

- Від вибору локації буде залежати розвиток подій та рівень складності, тому звертайте на це увагу...

```
>>> Enter your name...
Опрацьовується ...

Вітаю, Enter your name... , сьогодні день X. Математика, та знання основ програмування врятує світ!!!

Оберіть одну локацію, де ви реалізуєте свій план спасіння всього світу від побітних монстрів (1, 2, 3):

1. місто
2. гори
3. космос
>>> 
```

- Починається перша місія у локації 'місто'...Це найпростіший розвиток подій у цій грі...

```
>>> 1
Опрацьовується ...

-----Mission_1-----

У місті найбільше монстрів, вони тут просто скрізь

З цим потрібно щось робити ...

Давай поглянемо, що по інвентарю (n/y):

>>> у
1. Пістолет (10 набоїв) | 2. Карбон-діоксид | 3. 1 літр бензину | 4. Запальничка
Монстри наближаються!!!

Потрібно прийняти рішення чим будемо знищувати монстрів:

1. Пістолет (10 набоїв) |
2. 1 літра бензину + запальничка |
3. Карбон-діоксид

Оберіть смерть для побітового монстра (1, 2, 3):

>>> 2
Мостр згорів заживо! Чудова робота! Ви виграли!!!

Шукаю токен ...

Єссс... Знайшов!

Вітаю з перемогою!!!

PS D:\html_css_js_gulp\homework_8> 
```

- Ви обрали другу гілку розвитку у даній грі, вона відбувається у локації 'гори'. У даній локації монстри поховались в горах...

```
>>> 2
Опрацьовується ...

-----Mission_2-----

У горах монстри створили свої печери, тому на даному етапі потрібно буде знати побітовий вигляд різних чисел ...

Введіть число 3, щоб дізнатись, який побітовий вигляд трьох монстрів, які знаходяться у печері ...

>>> 3
1 ['0', 'b', '1', '1']
2 ['0', 'b', '1', '0', '0']
3 ['0', 'b', '1', '0', '1']

Оберіть, будь ласка, номер монстра, якого ви б хотіли знищити (1, 2, 3)...

>>> 3
Введіть к-сть значень T...

>>> 
```

- Місія_3 полягає у двох етапах (перший: аби вижити в космосі вам потрібно знати хімічний елемент, без якого монстрів у даній локації вам не знищити...)

```
-----Mission_3-----

Вітаю в космосі...

Для того, щоб боротись з монстрами в космосі потрібно знати формулу Уннілентію
((V - велика літера, v - мала літера) <-- вона має має вигляд (Vvv) -->)

>>> 
```

```
6 монстр
8 монстр
10 монстр
12 монстр
Оберіть монстра для знищення (6, 8, 10, 12):

>>> 8
Аби знищити монстра потрібно записати побітовий вигляд числа (без '0b') під яким він знаходиться і якого ви обрали...

>>> Enter number 
```

- Після кожного програву у гравця буде запитуватись чи він хоче почати гру спочатку чи ні.

