ТЗ проекта

Проект подразумевает создание игры с помощью библиотеки pygame и языка программирования python. При входе в игру будет появляться небольшое видео, показывающее предысторию игры, и обозначающее основную цель игрока – устранение поломок, произошедших во время сбоя системы, и спасение Парка Юрского периода. Далее - основное окно, на котором обозначены 4 мини-игры, которые игроку будет необходимо пройти для успешного прохождения игры. Также в основном окне будет отображено оставшееся количество жизней из 4, выдающихся в начале игры.

При клике мышкой по иконке с мини-игрой на главном экране, будет открываться окно с данной игрой. В начале будет отображаться текст с описанием того, что требуется от игрока в данной игре. Далее будет открываться сама игра.

Всего будут реализованы 4 мини-игры:

1. Мини-игра на соединение проводов, подразумевающая починку электричества. Игроку будут представлены несколько (около 5) головоломок, и, после корректного решения каждой, один из проводов будет соединяться. Соответственно, после решения всех головоломок пользователь увидит, что все провода соединены, и игра закончится. В данной игре пользователь не сможет потерять жизнь и будет иметь возможность давать ответы неограниченное количество раз. Но чем меньше будет ошибок и чем меньше будет время прохождения, тем лучше будет концовка игры.
2. Лабиринт, в котором пользователю будет необходимо найти несколько ключей. Перед игроком появится клетчатое поле с закрытыми. Игроку надо будет пройти лабиринт, при этом найдя несколько ключей, случайно разбросанных по всему полю. При этом по полю будет рандомно раскиданы 15 бомб. Узнать о их расположении можно будет так же, как в сапере: на каждой клетке будет написано количество бомб в окружающих клетку других клетках. При попадании на мину, игрок будет терять жизнь, а мини-игра будет завершаться.
3. Мини-игра на ловлю динозаврьих яиц, для наведения порядка в инкубаторе. У игрока в руках оказывается корзина, а сверху начинают лететь яйца динозавров, которые игрок должен поймать. При потере более трех яиц теряется жизнь, и мини-игра заканчивается. Игроком можно управлять с помощью стрелок «влево» и «вправо» на клавиатуре.
4. Мини-игра на отправку сообщения о помощи, в которой надо запомнить мигающие клетки и далее в нужном порядке нажать на них. Игроку будет предложено 3 уровня. На первом будет поле 5 \* 5 и надо будет запомнить последовательность из 5 зелёных сигналов, на втором – 6 \* 6 и 6 сигналов, на последнем 7 \* 7 и 7 сигналов. При трех неправильно набранных комбинациях будет теряться жизнь, и мини-игра будет завершаться.

При каждом завершении мини-игры будет высвечиваться результат, а затем пользователь будет перебрасываться на главный экран. При каждом завершении мини-игры из-за потери жизни, игру можно будет пройти еще раз. При потере всех жизней игроку высветится сообщение о неудачном исходе, и все результаты обнулятся, в результате чего игроку придется проходить все мини-игры с начала. При удачном же прохождении всех мини-игр игроку высветится концовка (конечный экран) с одним из двух исходов, зависящих от количества ошибок во время игры и времени прохождения каждой игры.