Проект на Pygame Яндекс Лицей

на тему

«**SNAKE THE GAME**»

Выполнили ученики Яндекс Лицея

Г. Красногорск

*Селезнев Никита Александрович*

*Соловьев Кирилл Дмитриевич*

*Андрюхин Артём Павлович*

Преподаватель:

*Кормановский Михаил Владимирович*

Цель:

Создание казуальной аркады time-killer с системой рейтинга, основной задачей которой как можно сильнее затянуть игрока в игровой процесс. Прогрманый код написать с помощью изученного на уроке фреймворка Pygame а также дополнительными знаниями из личного опыта.

Указания к работе:

1. Запустите в рабочей директории исполняемый файл main.py
2. Введите nickname на ваш вкус (eng CAPS LOOK), можете не вводить но учтите что в системе вы будете зарегестрированы как NONAME, тобишь гость.
3. Запустите игу нажав PLAY и отслеживайте рейтинг в меню STATISTICK. По деланию настройте громкость звуков, музыки и поменяйте мелодию в OPTIONS.

Соответствие ТЗ с готовым проектом и авторы реализации:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Название | Реализация | Авторы |
| 1 | Игровое меню | Да | Соловьев К. |
| 2 | Запуск игры с привязкой каждого матча к имени игрока | Да | Андрюхин А.  Селезнев Н. |
| 3 | Инструмент отслеживания статистики | Да | Андрюхин А.  Селезнев Н. |
| 4 | Музыкальное оформление, выбор саундтрека, настройка громкости | Да | Селезнев Н.  Соловьев К. |

Используемые технологии

1. Pygame
2. Pygame-widgets
3. SqlAlchemy

Структура

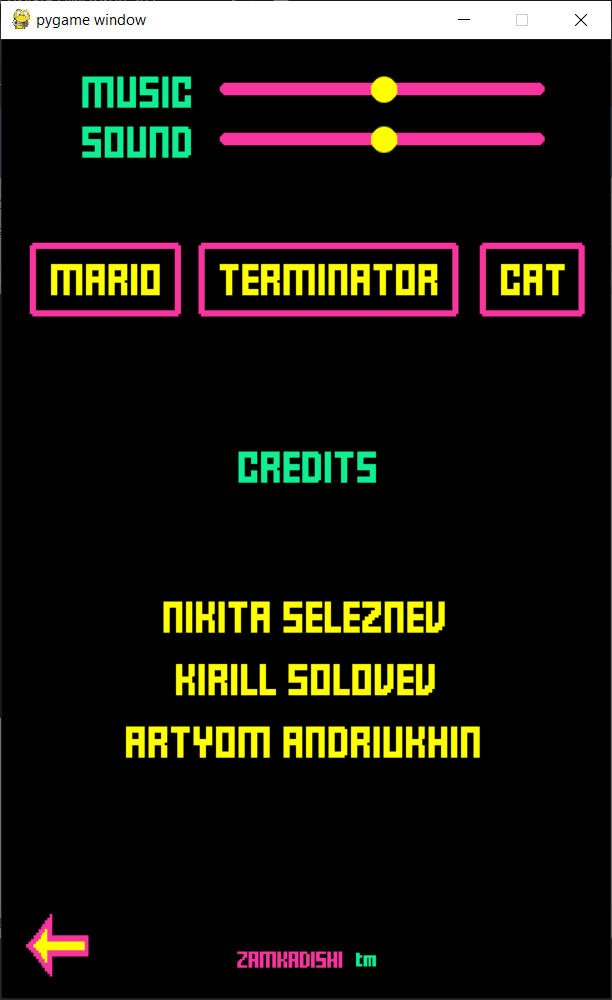
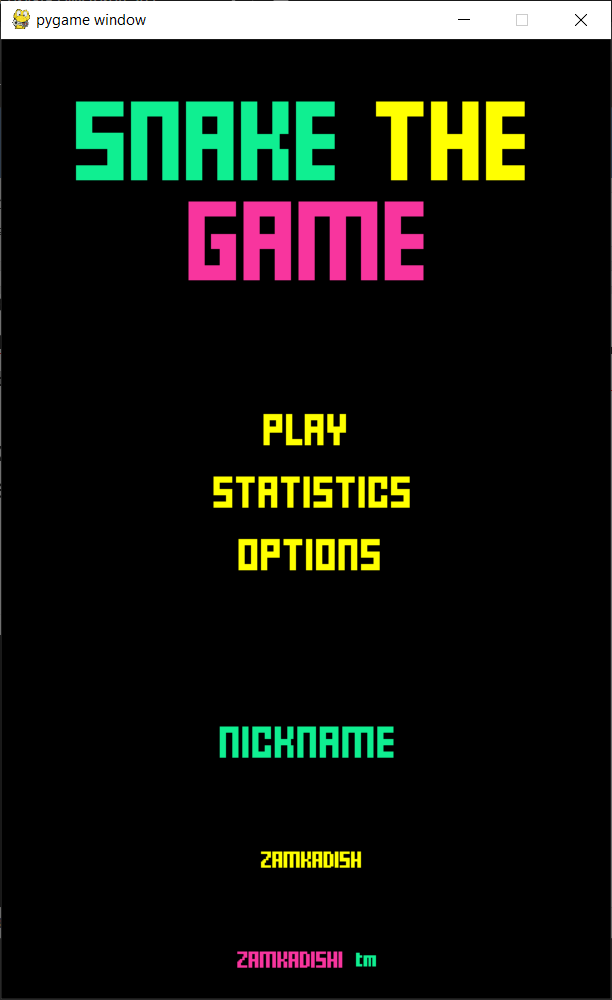
Модули

1. main – запуск игры
2. lose\_menu, main\_menu, start\_menu, option\_menu – меню игры
3. game – игра

Классы

1. render\_title – отображение игры
2. event\_hendler – Обработка ивентов

Окно приветствия: Главное меню: Опции:



Игра: Экран проигрыша: Меню статистики:

