



Создание игры при помощи библиотеки pygame

Выполнила:
Пучкова Елена Андреевна



ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Написать игру на питоне при помощи библиотеки pygame.

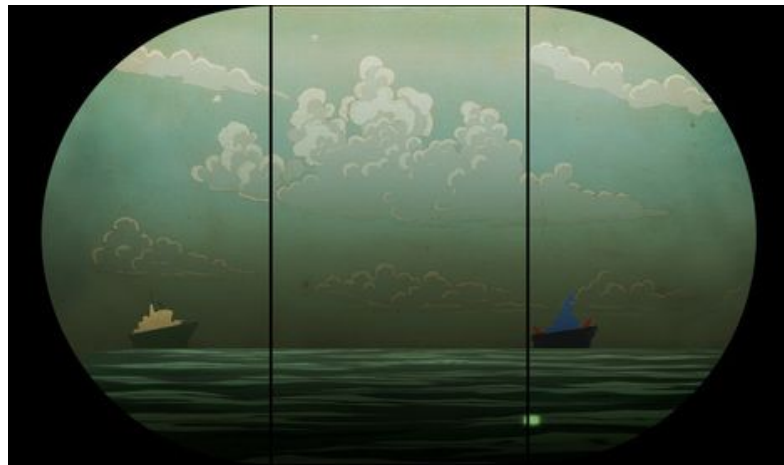
ИДЕЯ ИГРЫ

Изначально я хотела сделать что-то похожее на игровой автомат морской бой, но бесплатных картинок по этой тематике почти нет и пришлось отказаться от этой идеи.

Позже морские корабли были заменены космическими и появились такие правила:

необходимо попасть из пушки в движущееся тело

у игрока 10 попыток, при попадании скорость космического увеличивается в 0,5 раза.



СОЗДАНИЕ ФОНА

Картинки главного экрана и самого игрового поля были сгенерированы с помощью нейросетей.



АНИМАЦИЯ



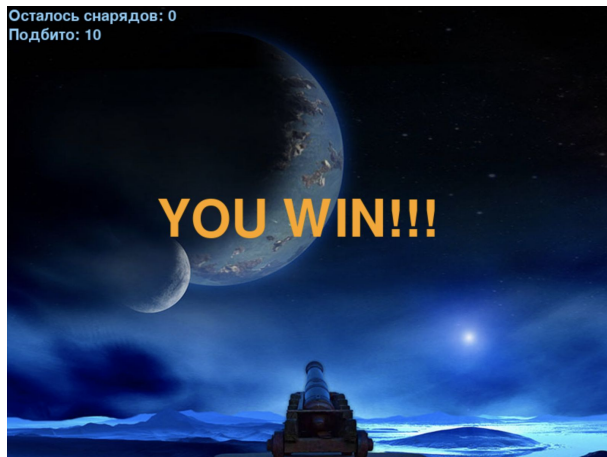
В игре два движущихся объекта:

летающая тарелка и “летающий шар” которым мы сбиваем тарелку.

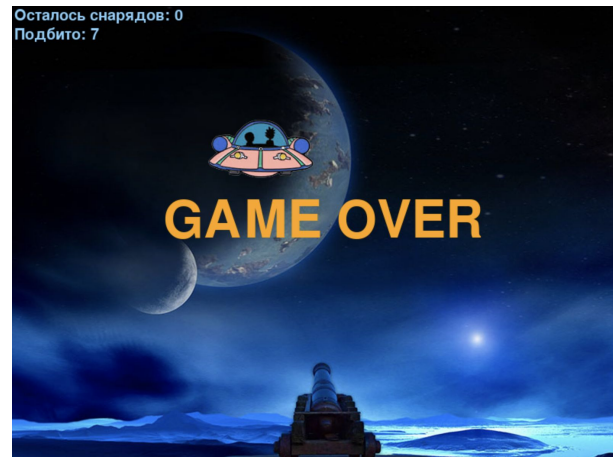
космический корабль движется по одной траектории слева направо, выстрел происходит по нажатию на пробел

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

В случае если игрок попал
все разы, выводится
'YOU WIN'



В случае, если игрок
совершил больше одного
промаха, выводится простая
надпись 'GAME OVER'



ДОРАБОТКА И РАЗВИТИЕ

В будущем можно сделать:

- возможность передвигать пушку с помощью стрелок
- дать возможность отстреливаться космическому кораблю
- сделать несколько уровней в которых увеличивается число кораблей

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы я научилась работать с библиотекой pygame, а именно придавать движение объектам и определять пересечение спрайтов во время движения.