Пояснительная записка

В начале игры мы встречаем изображение кота с правилами игры.

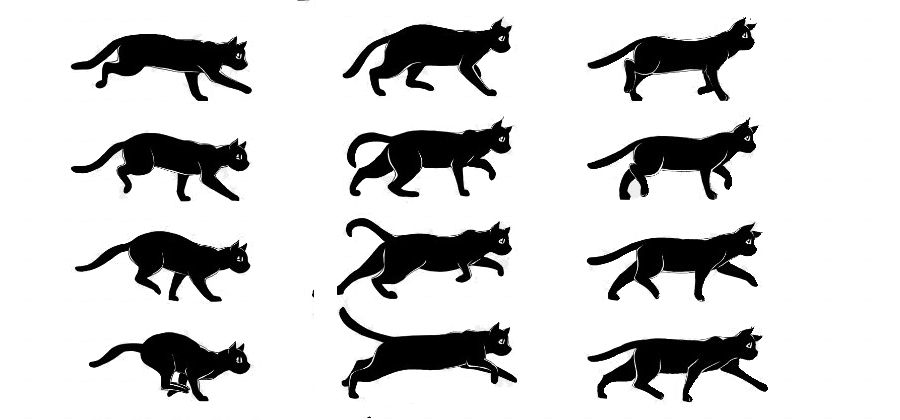


По нажатию на любую клавишу стартует раннер.



Главный герой-котейка бежит по крышам.

На скрине видно, что кот прыгает – это анимация

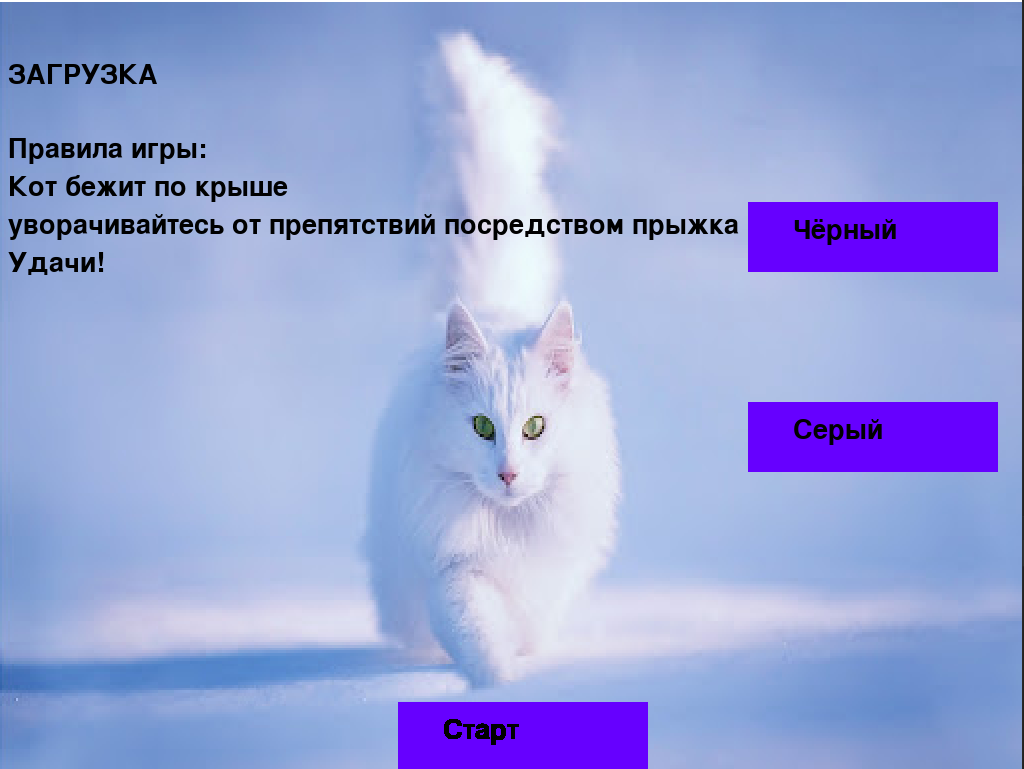


В целом планируется 2 уровня

На уровнях будут расставлены рыбки, которые надо собирать, а также если наступить на собаку 9 раз, то кот умирает и игра заканчивается.



В игре 3 уровня, вставлена музыка, есть выбор цвета кота и старт левела.



Но нужно сначала выбрать цвет кота!!!, а потом нажимать на старт!!!

Если вы потратили все 9 жизней вылезет окно, где написано, что игра окончена.

Если вы прошли все 3 уровня, то вылезает окно, где написано, что вы молодец и прошли уровни.

В игре использовались библиотеки pygame, os, sys, random.

В игре были разработаны классы:

1. Enemy – это класс отвечающий за обработку и вывод персонажей
2. Wardrobe – отвечает за кнопки и их нажатие
3. Tile – отвечает за размещение картинок
4. Fish – отвечает за обработку и размещение рыбы
5. Player – отвечает за игрока (анимацию, движение, размещение и т.д.)
6. Camera – отвечает за перемещение камеры.
7. Particle – отвечает за создание частиц (которые были уменьшены для того, чтобы не привлекали много внимания) их почти не видно.
8. Ship – отвечает за загрузку некоторых фотографий и центровку их

В игру можно добавить ещё уровни и таблицу лидеров.