# Проект “игра - 2d платформер”

В проекте использовалась библиотека: pygame.

Есть пять файлов с кодом: “main.py”, “objects.py”, “enemy.py”, “settings.py”, “player.py.

“main” – главный игровой цикл, камера, все меню, отрисовка уровней.

“objects” – все обьекты (сердца, разные типы тайлов, шипы)

“player” – класс игрока где происходят все взаимодействия с игроком

“enemy” - класс врага где происходят все взаимодействия с врагами

“settings” – группы спрайтов, настройки скорости игркока, его жизней и т. п.

Уровни создаются в текстовом файле из символов. Например

G – тайл травы, 2 – дерево на заднем фоне, P – точка появления игрока, B – ускорения, “-” – пустое пространство и т д

Очки получаются за монеты (100 очков), убийство врагов (200 очков) и кристаллы (1000 очков).

Сердца не подбираются если у игрока полное количество жизней.

Управление – “A” – Ходьба влево, “W” – прыжок, “D” - Ходьба вправо, “Q” – Атака.

Враги наносят урон при соприкосновении с игроком (наносят 1 еденицу урона)

Цель игры дойти до флага в конце уровня.