За основу моей игры “AmazingSnake” взята игра “Змейка”. Суть игры все та же – набрать как можно больше лакомства, но теперь у змейки появляются новые бонусы и препятствия:

Бортики:

1. Синие бортики. В них лучше не врезаться, при наличии очков, змея потеряет одно, при отсутствии – умрет.

2. Радужные бортики. Не наносят змее никакого урона, как и не прибавляют очков. При столкновении с ними, она поменяет цвет на рандомный.

Мышки:

1. Коричневая. Добавляет 1 очко к рекорду.

2. Белая. Добавляет 1 очко к рекорду и увеличивает скорость змейки на 3 пикселя.

3. Голубая. Снижает скорость змеи на 2 пикселя.

После окончания игры, на экран выводится sql таблица с рекордами игроков. В ней указаны имя игрока, его рекорд и конечная скорость.

Программа состоит из 7 классов + импортированной sql таблицы, выводящейся на экран с помощью PyQt5. 1й (Game) класс отвечает за работу с клавиатурой, определение параметров, и создание игровой поверхности. 2й (Snake) – за создание змейки и ее “оживление”. 3й (Food) – создание коричневой мышки, 4й (Color) – радужного бортика, 5й (SpeedPlus) создает еду для увеличения скорости, 6й (SpeedMinus) – за ее уменьшение, 7й (Stick) создает синий бортик.

Эта игра выполнена в стиле ретро, в стиле игр 90х годов, поддерживающихся игровыми автоматами.