Проект: ‘Игра платформер ”Wizard” ’  
Автор­­­­­­ы: Коныгина Марьяна, Баранов Михаил

Идея проекта:

Сделать игру платформер, где игрок может проходить уровни и собирать очки

Реализация проекта:

Чтобы запустить данное приложение его нужно скачать на компьютер вместе с папкой, где оно находится. На компьютере должны быть установлены библиотеки Python: pygame, sqlite, pickle, os.

При запуске приложения открывается окно функции main(). В ней игрок вводит свой ник и может начать игру или выйти.

Открывается главное окно, на котором есть кнопки “Start” и “Levels”, также игроку показывается его количество смертей.

Классы и их назначения

- класс Button рисует кнопку и даёт ей функцию нажатия

- класс Player создаёт главного персонажа под управлением пользователя и даёт ему взаимодействие с игрой, в нём расписаны всевозможные игровые ситуации

- класс World создаёт сам уровень, рисуя локацию

- классы Enemy, Bushes, Coins и Exit создают объекты на уровне и отрисовывают их

Примечание для игрока: при смерти монетки не появляются на уровне снова, это так и задумано для сложности их получения

Скриншоты программы:



