ГОУДО РК РЦДО

**Игра на Python:  
CUTESCAPE**

Автор: Кучерова Кира

Руководитель: Бушенев Игорь Владимирович

Сыктывкар

2023

Оглавление

1. Описание проекта3
2. Реализация 4
3. Технологии5

**Описание проекта**

Захватывающая игра-бегалка с красочной пиксельной графикой. Вам предстоит управлять своим персонажем, преодолевать различные препятствия и избегать встречи с врагами. Игра предлагает разнообразные уровни сложности, устанавливая новые рекорды. Погрузитесь в захватывающий мир пиксельной бегалки и наслаждайтесь бесконечным бегом!

**Название проекта:** CUTESCAPE

**Тип проекта** – практико-ориентированный

**Цель:** Создание игры на Python

**Задачи:**

### -Реализовать стартовое окно

### -Реализовать выбора уровня

### -Реализовать спрайты препятствий и игрока

### -Реализовать подсчет набраных очков и вывод их в тхт файл

**Предполагаемым продуктом** моей работы является игра на Python

**Идея проекта**: Создание игры-бегалки, помогающей игроку развить свою ловкость и скорость, и, с их помощью, преодолевать препятствия пиксельного мира на пути к новым рекордам.

**Реализация**

Программа содержит в себе классы **Runner**, **White, WhiteRobot, GreenRobot**

* В классе **Runner** реализовано:
  + Управление героем
* В классах , **White, WhiteRobot, GreenRobot** реализовано:
  + Прорисовка препятствий, монстров и их движение

Программа имеет несколько функций:

1. **start\_screen(),** для реализации стартового окна.
2. **text()**, для вывода теста на экран.
3. **final\_screen()**, для реализации финального окна.

**|**Все дополнительные изображения хранятся в папке **data**.

На стартовом окне есть кнопки для выбора уровня, на финальном начать игру заново и вывод рекорда в тхт файл.

**Технологии**

* Библиотеки необходимые для работы
  + [pygame](https://pypi.org/project/pygame/)