

# КРУТАЯ ИГРА НА PYTHON

Презентовано от команды  
“ИгроКитти”

# ЛОР НГРЫ

Мир рухнул, спасения не найти от кого-то другого. Монстры захватили города, правительство пало. Многие попрятались по углам, пытаюсь спастись, другие же противостоят этим ордам. Так что же ты выберешь?

**REAL COOL NAME**

# ГЕЙМПЛЕЙ

Игрок управляет персонажем с видом сверху, сражаясь с волнами врагов. После каждой волны открывается меню улучшений, где можно потратить заработанную валюту на новые навыки и усиления. Персонаж анимирован при движении, а его способности можно развивать, адаптируя стиль игры под свои предпочтения. Сложность увеличивается с каждой волной, создавая динамичный и напряжённый игровой процесс.

# АЛГОРИТМЫ

## Генерация волн монстров

- Определение количества врагов
- Выбор типов врагов через random.
- Генерация координат появления врагов на карте.
- Спавн врагов

## Передвижение персонажа

- Определение направлений движения.
- Проверка столкновений с препятствиями и границами карты.
- Реализация анимации движения.

## Стрельба и атака

- Проверка ввода игрока для атаки.
- Создание снарядов
- Проверка столкновений с врагами.
- Уничтожение врагов при попадании

## **Система прокачки**

- Начисление опыта за убитого врага.
- Определение количества опыта для опыта
- Выбор навыков при достижении уровня

## **Работа магазина**

- Начисление денег за убитого врага
- Открытие магазина и работа в нём
- Возможность покупки снаряжения
- Сохранение данных о снаряжении

# КЛАССЫ

## Player

**Атрибуты:** здоровье, скорость, оружие, опыт, уровень.

**Методы:** движение, атака, получение урона, прокачка.

## Enemy

**Атрибуты:** тип, здоровье, скорость, урон.

**Методы:** движение, атака, получение урона.

## Wave

**Атрибуты:** текущая волна, список врагов.

**Методы:** генерация врагов, проверка окончания волны.

## Weapon

**Атрибуты:** тип  
оружия, урон,  
скорость атаки,  
количество патронов.

**Методы:** стрельба,  
перезарядка.

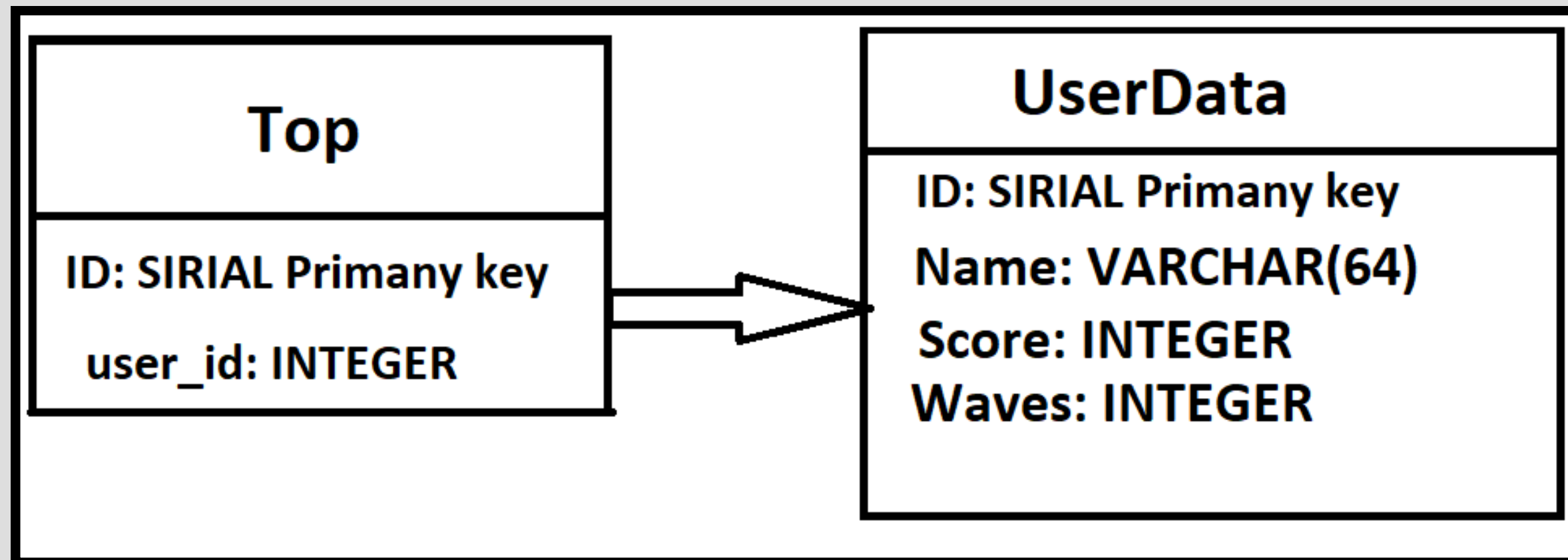
## Shop

**Атрибуты:** список  
товаров, баланс игрока.

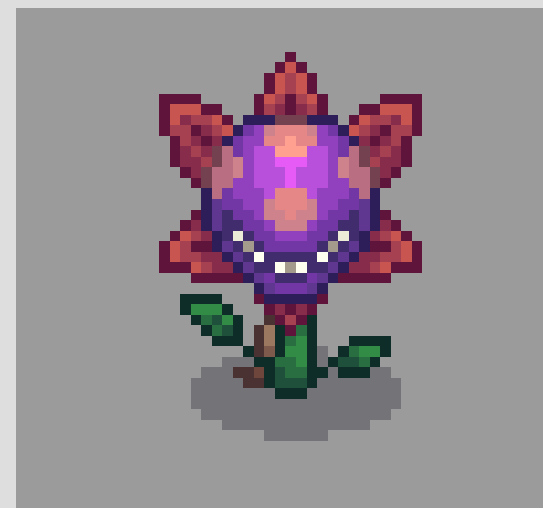
**Методы:** покупка  
предметов, обновление  
инвентаря игрока.



# ОРГАНИЗАЦИЯ БАЗ ДАННЫХ



# ГАЛЕРЕЯ



# НАША КОМАНДА



**Роман  
Борисов**



**Сергей  
Беляев**



**Александра  
Елизарова**