Пояснительная записка к проекту по PyGame

1. Название проекта: игра «Огонь и вода» на PyGame
2. Авторы проекта: Софья Вишневская и София Салихова
3. Описание идеи: основная идея проекта – создать однопользовательскую игру «Огонь и вода» с помощью библиотеки PyGame с возможностью занесения результатов в базу данных и их отображения
4. Описание реализации: программа состоит из 16 классов (App, AppState, WindowResults, WindowFinish, MenuState, LevelCompleted, LevelFailed, GameState, Level1, Level2, Tile, Object, Gem, Door, Puddle, MainSrites) и 4 функции (load\_image, load\_sprties, load\_level, generate\_level). Классы WindowResults и WindowFinish позволяют вносить изменения в базу данных и отображать информацию, хранящуюся в ней. Классы Tile, Object, Gem, Door, Puddle, MainSprite являются классы разных спрайтов. Классы LevelCompleted, LevelFailed, Level1, Level2 отображают разные варианты уровней. MenuState – класс меню. Классы App, AppState и GameState являются родительскими для некоторых остальных, в них происходят какие-то основные процессы
5. Описание технологий: для реализации игры использовались библиотеки pygame, sys, abc. Для создания окон для занесения информации в базу данных и её отображения использовались библиотеки sqlite3 и pyqt
6. То, что можно было бы добавить: в игру можно было бы добавить различные звуки и новые уровни
7. Скриншоты:

