ЛИЦЕЙ АКАДЕМИИ ЯНДЕКСА

**Пояснительная записка**

**на тему**

**«Doodle jump»**

Работу выполнили:

Анисина Мария, Басова Елизавета

ученики Лицея Академии Яндекса на базе центра

цифрового образования детей «IT-Куб» ГАПОУ Оренбургского колледжа экономики и информатики»

Оренбург, 2022

1. **Назначение приложения**
2. **Задача**

Переписать известную игру «doodle jump» в стиле игры «Genshin Impact»

1. **Основные функции, которые планировались к реализации**
2. Самостоятельное движение персонажа вверх-вниз и влево-вправо с помощью стрелок
3. Открытие других окон с помощью латинских букв на клавиатуре
4. Рандомное генерирование платформ и бонусов на них
5. Хранение количества моры (денег), открытых скинов и рекордной высоты в базе данных
6. Покупка скинов

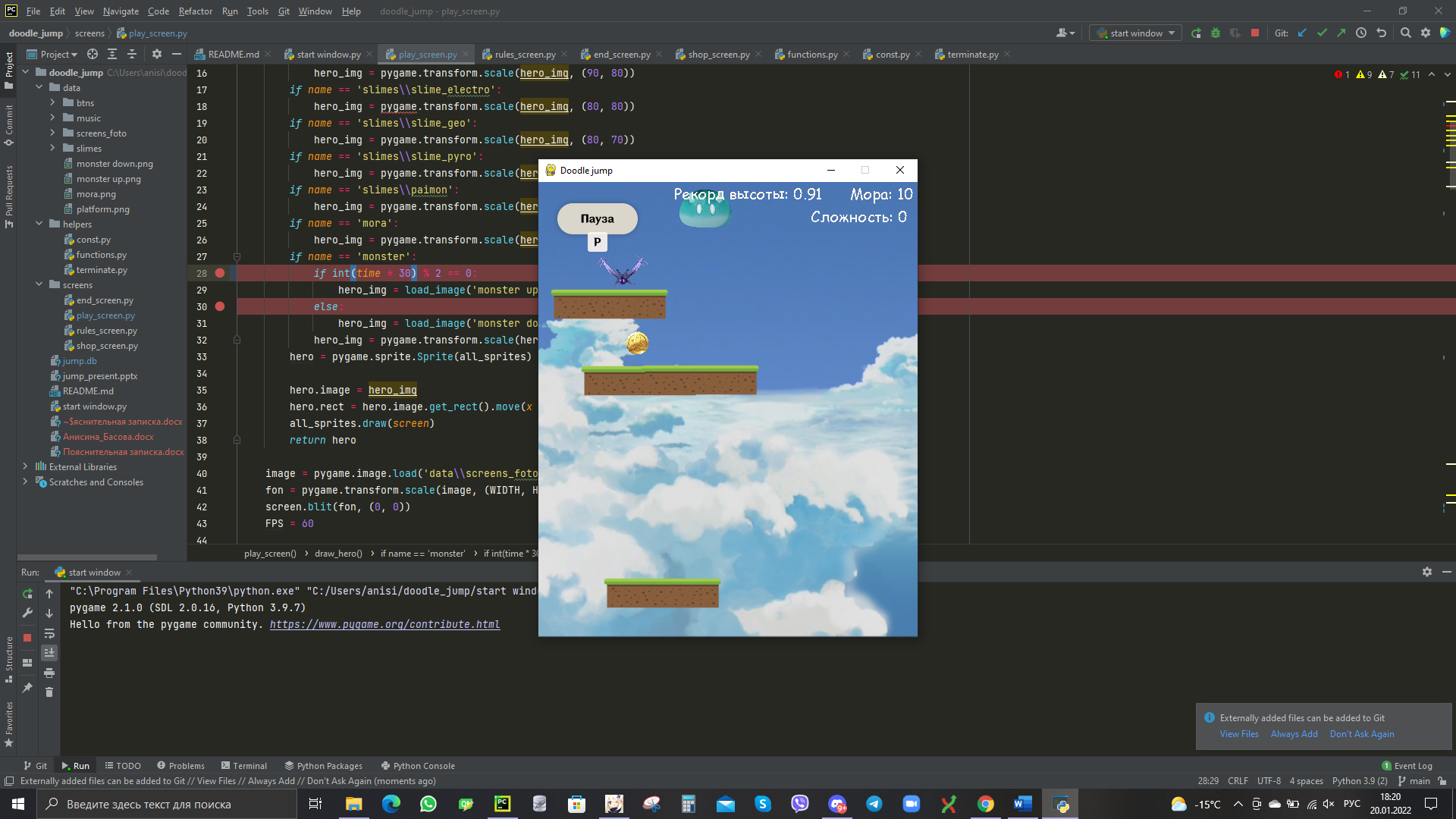
**Описание интерфейса программы**

При запуске программы появляется данное окно:

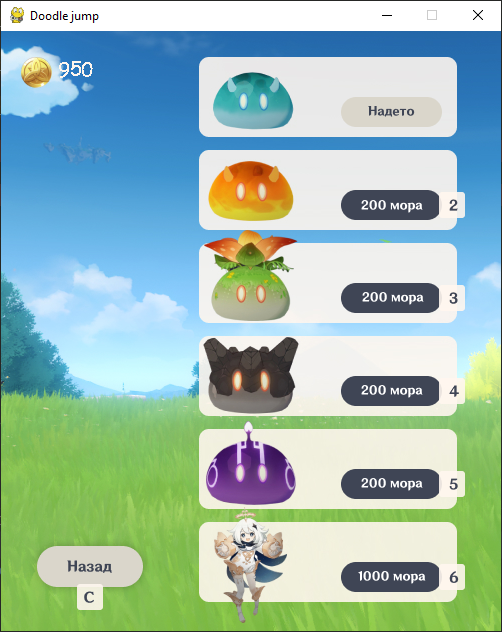


(Все буквы – английские)

Клавиша А запускает саму игру, где персонаж самостоятельно прыгает, а пользователю нужно только нажимать стрелочки на клавиатуре, чтобы его передвинуть. Также в игре присутствуют бонусы в виде монет и монстры, которые отнимают определенное количество монет, за которые можно покупать скины, и платформы, генерирующиеся в разных местах



Клавиша М открывает магазин со скинами персонажа



Клавиша В открывает правила игры

Клавиша Р ставит игру на паузу

По нажатии на клавишу «Пробел» можно остановить звук

Клавиша Х закрывает программу

**Заключение**

Нам удалось создать игру, похожую на «doodle jump» с персонажами из игры «Genshin Impact», добавив свои фишки в виде смены скинов

В целом, наша программа реализует закладываемый изначально функционал.