**Пояснительная записка**

Название: “Стань крашем”

Автор: Старикова Варвара, Щербакова Татьяна

Идея: Создать легкую игру, в которой игрок, проходя уровни-лабиринты сможет сделать своего героя из обычного парня крашем всех девочек, то есть стать тем, кто нравится противоположному полу

Реализация: Игра была полностью написана на языке Python, в частности, на библиотеке PyGame, а так же для хранения данных мы использовали SQI таблицы.

Игровое пространство мы реализовали в виде клетчатого поля, а все действия героя – с помощью спрайтов. Для правильной разментки поля и создания разных элементов фона мы создали txt файл с разметкой блоков. В самом файле кода у нас все действия и все объекты с последующим взаимодействиям разделены на разные функции, так что программу очень легко дополнять и расширять. Игру легко масштабировать и добавить туда больше уровней.

В ныне существующем варианте в нашей игре два уровня: на первом уровне герой помешен в простую карту, в которой его задача собрать свой внешний облик – это нужная одежда, аксессуары и даже предметы косметической гигиены. На втором уровне наш уже преображенный герой проходит сложный лабиринт и собирает атрибуты-подарки, чтобы произвести впечатление на девушку, и в самом конце, если собраны все атрибуты за два уровня он может подойти к девушке. На этом завешается наша игра и игроку выпадает финальное уведомление о том, что он стал крашем.

Тут еще важно заметить, что мы ведем учет всех прохождений игры, и записываем порядковый номер прохождения , количество собранных атрибутов за два уровня и отмечаем, стал ли игрок крашем или нет

Технологии: Для запуска программы, помимо самих файлов, нужна будет библиотека PyGame, а так же SQI интерпретатор, для просмотра таблиц в базе данных

Вот так выглядит программа:



