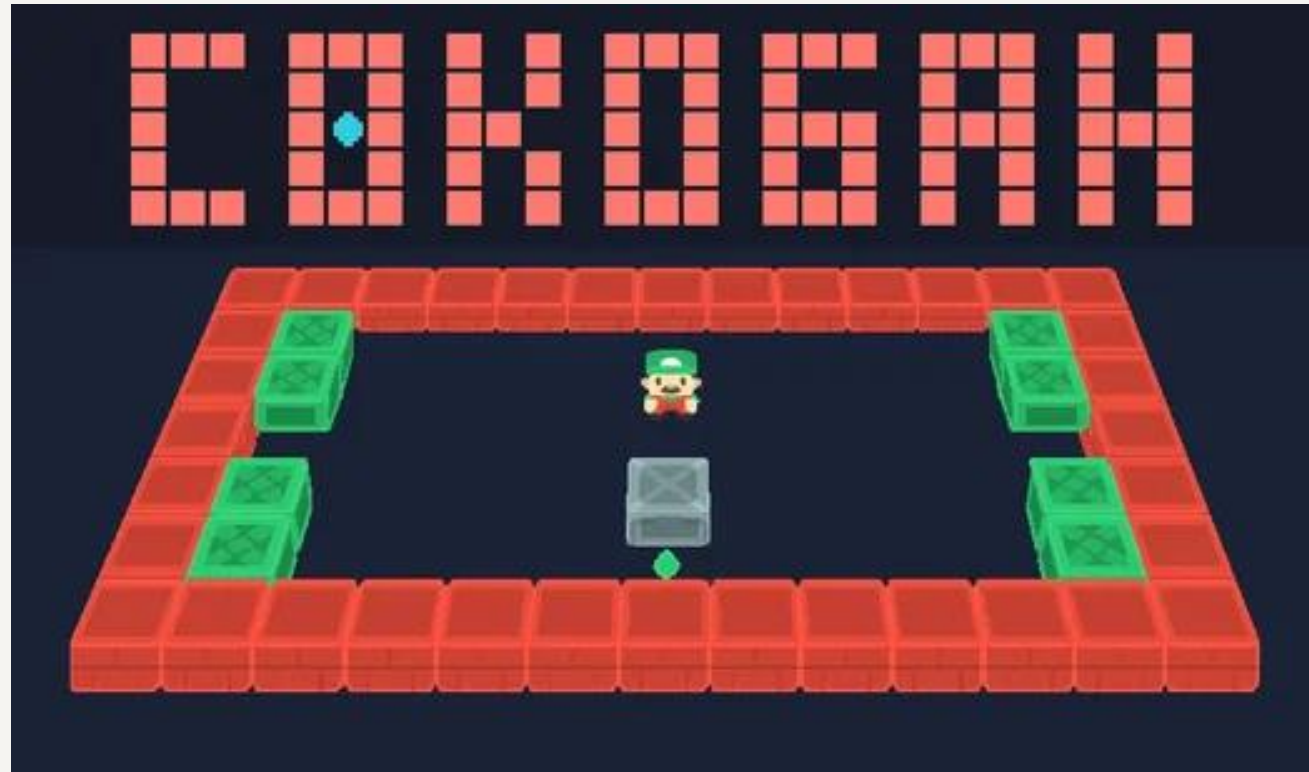


SOKOBAN

МЫЗНИКОВА ВИКТОРИЯ ИГОРЕВНА

**Идея проекта:**

Создание игры "Сокобан" - классической логической игры, где игрок управляет работником, который должен перемещать коробки на заданные позиции.

Цели и задачи:

- Разработка увлекательного игрового процесса.
- Улучшение навыков программирования и работы с библиотекой Pygame.
- Изучение основ разработки игр, включая управление событиями и графику.

Структура приложения:

- `main.py` - Основной файл с запуском игры и игровым циклом
- `sokoban.py` - Класс, управляющий игровым процессом и логикой игры
 - `game_event()` - Обрабатывает события игрока
 - `update_game()` - Обновляет состояние игры
 - `check_results()` - Проверяет условия победы
 - `update_screen()` - Обновляет экран игры
 - `update_board()` - Обновляет игровое поле
 - `draw_board()` - Отрисовывает игровое поле
 - `draw_victory()` - Отрисовывает экран победы
 - `del()` - Завершает игру
- `sokoban_settings.py` - Файл с конфигурационными настройками
 - `data` - Папка для хранения ресурсов игры:
- `levels` - Файл с описаниями уровней, управление картой и позициями объектов
 - `images` - Папка для изображений
 - `sounds` - Папка для звуковых эффектов и музыки

Особенности приложения:

- Понятное управление с помощью клавиатуры.
- Возможность добавления уровней.
- Уровни различной сложности.

Используемые технологии:

- Python
- Библиотека Pygame
- Pygame-menu

Выводы по работе:

- Проект успешно реализует основные механики игры "Сокобан".
- Получены навыки работы с графикой и обработкой событий в Pygame.

Возможности для доработки и развития:

- Добавление новых уровней и сложностей.
- Возможность многопользовательской игры или соревнований по времени.
- Улучшение графического интерфейса и анимации.

