**Проект “NoNamio-Game”**

**Автор:** *Миронов В.А.*, ученик Яндекс Лицея

***Идея***

Создать интересную кроссплатформенную игру с понятным интерфейсом и возможностью легко добавлять новые элементы, уровни, или изменять уже имеющиеся.

***Реализация***

Проект реализован в виде программного кода на языке Python 3.

Весь код содержится в одном скрипте с расширением “.py”. Основой выступает класс “Game”; в отдельные классы выведены все “тайлы”, сам игрок, камера, следящая за игроком, и функции загрузки изображений и уровней.

Меню – основа всего приложения. При запуске метод “start\_ui” активирует бесконечный цикл перерисовки меню. Само меню статичное, поэтому после каждой отрисовки программа ждет – обрабатывает нажатия пользователя. Если нажатие произошло в определенном месте, запускается функция отрисовки следующего раздела, например, магазина или процесса игры. После получения ответа функция меню завершается, а “start\_ui” её перезапускает.

Программа использует ресурсную папку “data”, где содержатся все необходимые медиафайлы (изображения и мелодии), а также сохраненные настройки с прогрессом и карты уровней.

В коде использовалось много интересных решений. Например, горячие клавиши для управления звуками, уникальные алгоритмы обработки нажатий кнопок мыши, алгоритмы перемещения и взаимодействия главного героя, метод считывания и загрузки игровых карт и многое другое.

Полезная информация пользователю изложена в разделе “help” в меню игры.

***Технологии***

В процессе реализации были задействованы библиотеки *“pygame”, “sys”, “json” и “ random”.*

***Скриншоты*** *(стр. 2-3)*





