Архитектура проекта

Язык программирования: Python 3.12

Основной фреймворк: pygame

Windows (10+)

Будут реализованы:

1) Бесконечный режим (класс InfinityMode), в котором игроку предстоит сразиться с бесконечным количеством волн. С наступлением каждой волны персонаж может улучшать свои характеристики за счёт монет. Враги так же будут усилятся.

2) Сюжетный режим (класс PlotMode), в котором игроку предстоит углубиться в сюжетную линию повествования древнерусского мира. Пользователь, играя за основного персонажа игры – Тараса Бульбу, столкнётся с большим количеством испытаний.

3) Меню (класс Menu), в котором игроку предстоит выбрать режим игры, ознакомиться с настройками игры, управлением, а также посмотреть статистику.

4) Персонажи будут реализованы наследованием от основного класса Unit. Оружия также будут реализованы наследованием от основного класса Weapon.

5) Список внутриигровых персонажей:

а) Тарас Бульба (основной персонаж, от лица которого ведётся повествование) (Taras)

б) Поляк-мечник (базовый юнит, с которым персонажу придётся сразится) (Swordsman)

в) Поляк-лучник (базовый юнит дальнего боя, с которым персонажу придётся сразится) (Archer)

г) Свиноподобный поляк (первый босс, с которым придётся сразится игроку)

д) Главнокомандующий Войцех (второй босс, с которым придётся сразится игроку) (General)

в) Андрий (третий босс, с которым придётся сразится игроку) (Andriy)

6) Список оружий:

а) Шашка (Cavalry Sword)

б) Сабля (Saber)

в) Кинжал (Dagger)

г) Лук (Bow)

Связь всех окон будет реализован в главном скрипте main.py

Распределение ролей

Арсений: Оружия, дизайн уровней, стартовое меню

Кирилл: Внутриигровые персонажи

Костя: Сюжетный и бесконечный режим