Управление образования администрации муниципального образования Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №2 с углубленным изучением отдельных предметов имени кавалера ордена Красной Звезды А.А. Кузора»

г. Гусь-Хрустальный

**Проект для Яндекс Лицея**

Forsaken Realms

Выполнили:

Ученики 10А класса

Пивиков Павел Андреевич,

Г. Гусь-Хрустальный,

2024 г.

**Введение**

В нынешнее время компьютерные игры очень популярны и востребованы, так как это отличный способ отдохнуть, расслабиться или просто занять своё время. Наша игра на Pygame “Forsaken Realms”, где мы реализовали наши задумки с помощью множества методов данной библиотеки, может быть примером такой игры.

**Задачи**

1. Разработать интересную игру.
2. Использовать разные методы библиотеки Pygame.
3. Закрепить знания.

**Описание реализации**

В нашей игре используется множество различных классов, таких как:

* Knight/Mag – класс, в котором происходит инициализация, передвижение и атака рыцаря/волшебника.
* Warrior/Archero/Boss – клаcc, в котором происходит расчет движения и атака скелета мечника/скелета лучника/медузы (босса).
* Inventory/Equipment/Bench – класс, который отображает предметы в поле инвентаря/поле экипировки/поле лавки торговца, сохраняет их.

Для создания уровней мы использовали txt файлы, а для сохранения прогресса и возможности прокачивать персонажа с помощью артефактов мы использовали базу данных (sql).

**Заключение**

У нас получилась неплохая игра, в которой можно с интересом провести несколько часов.

В ходе этого проекта мы смогли также улучшить свои навыки: работы в команде (навыки работы с git), написания простых игр с использованием библиотеки Pygame

Хочется отметить, что в программе многое можно улучшить и доработать, например, добавить больше уровней, улучшить графический интерфейс или добавить новые игровые механики.