

Программирование игр

12.12.2020

ЛжеМарио.

Игра должна представлять из себя 2d-платформер в псевдографике в консоли. С оглядкой на популярную игру Super Mario Bros необходимо реализовать следующее:

- Меню запуска игры.
- Персонаж (главный герой), который умеет перемещаться влево, перемещаться вправо, прыгать (возможность прыгать влево и прыгать вправо со смещением), ходить по земле, перемещаться по платформам, падать с них.
- Главную игровую плоскость (землю), по которой можно ходить герою.
- Платформы в воздухе, на которые можно запрыгивать, затем ходить по ним и в итоге прыгнуть на другую, либо упасть на землю.
- Статичный враг, который убивает героя, если герой прикасается к врагу сбоку. Если герой напрыгивает на врага сверху, то враг умирает.
- Экран "Win" и "Game Over".

Цель игры – убить всех врагов на карте.

Требования допуска

- КОНСОЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ.
- ПСЕВДОГРАФИКА.
- Файл .exe для языков, отличных от python.
- Исходный код.
- Файл readme с полным описанием работы: кто и что сделал, как это работает, как запустить, как играть, в чём заключаются авторские креативные дополнения в игру.

Критерии оценивания

Понятность и удобство управления 0-5 баллов

Интерфейс и навигация 0-5 баллов

Полнота реализации базовой задачи 0-5 баллов:

Играбельный персонаж - 1 балл

Игровая плоскость - 1 балл

Платформы - 1 балл

Враги - 1 балл

Корректное взаимодействие объектов 1 балл

Бонусы 0-5 баллов

Опрятный код - 1 балл

Враги перемещаются по экрану - 1 балл

В игре присутствуют очки и зарабатываются путём сбора монет и убийства врагов - 1 балл

Система “continues” с тремя жизнями для продолжения игры при смерти героя (игровое поле не сбрасывается при продолжении) – 1 балл

Креативное авторское дополнение концепции игры – 1 балл