



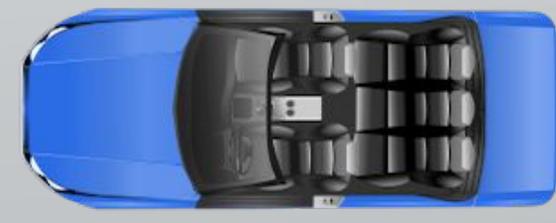
PyRace

Выполнили:

Щукин Егор

Трофимов Сергей

Журавлёв Максим



Цели и задачи

Цель нашего проекта:

Реализовать на практике знания ,полученные в ходе обучения PyGame

Задачи:

- 1 – Углубить знания Python , его Фреймворков и модулей
- 2 – Научиться работать в команде
- 3 – Усилить навыки работы с git
- 4 – Реализовать гонки на PyGame

Технологии

The logo for JSON, featuring the word "JSON" in white capital letters on a purple rectangular background, which is placed on a white document icon with a folded top-right corner.

JSON

The Pygame logo, consisting of the word "Pygame" in a stylized, colorful font with a yellow cartoon snake character integrated into the letter 'e'.

Pygame

The Qt logo, featuring the letters "Qt" in white on a green square background with a white border.

Qt

+

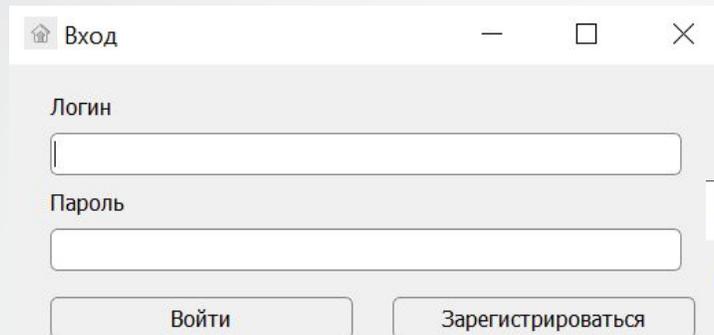


SQLite3

SQL
database
engine

Вход и регистрация

Мы решили ввести в игру систему аккаунтов, чтобы следить за активностями игрока, а также идентифицировать пользователя.

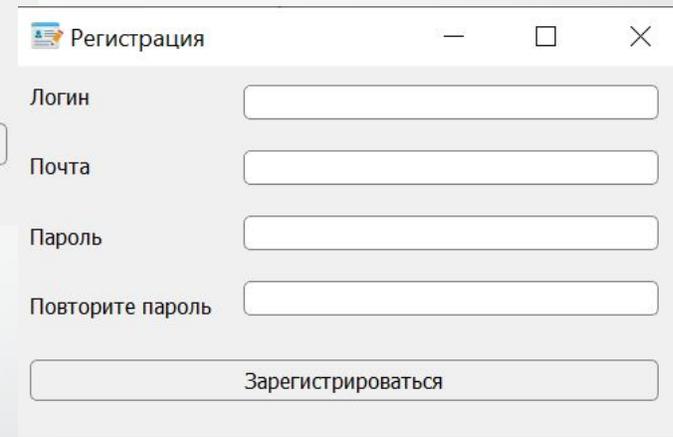


Вход

Логин

Пароль

Войти Зарегистрироваться



Регистрация

Логин

Почта

Пароль

Повторите пароль

Зарегистрироваться

Ваши пароли хешируются для сохранения безопасности.

login	email	password
1 Fake	fake@yandex.ru	011011 101011 001011 110011 010011 100011 1010011 1101011 1000011 0110011

Главное меню

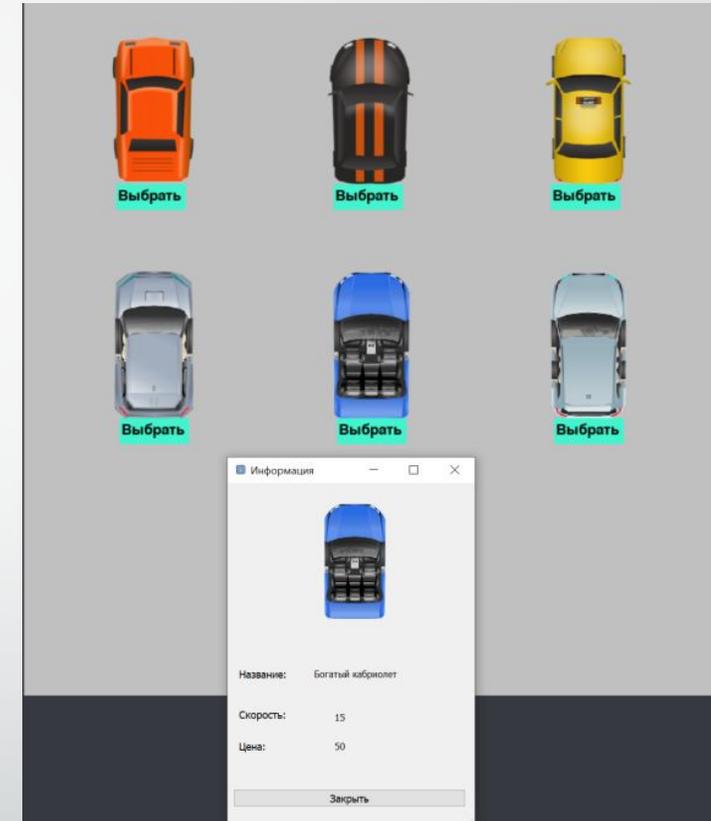
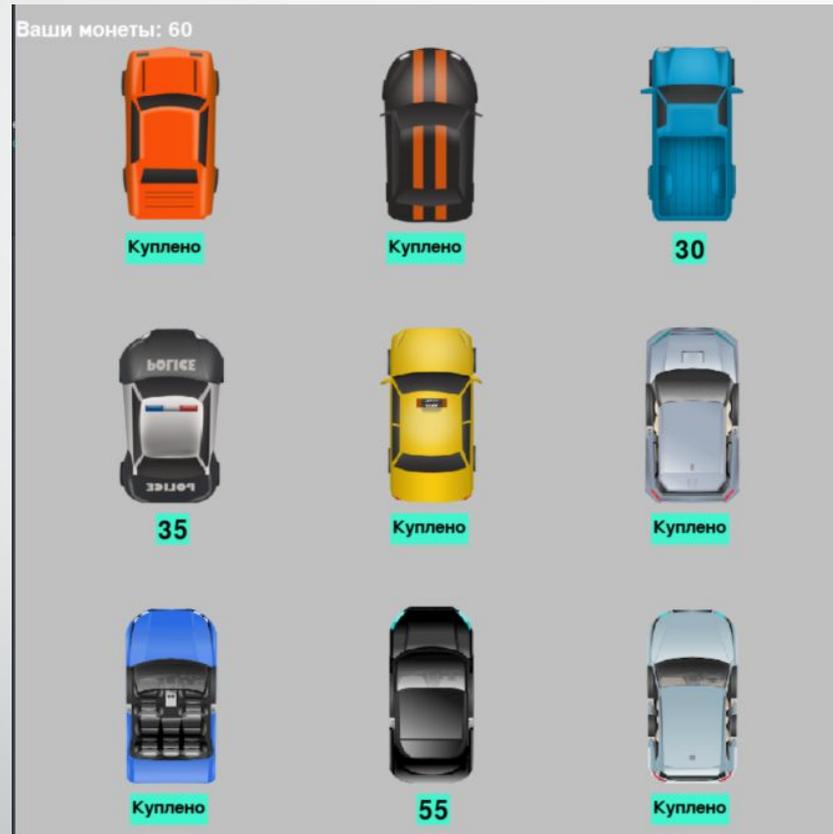
Мы реализовали класс Button, отвечающий за удобное отображение кнопки.

И наложили анимированный фон.



Меню покупок и гараж

Здесь также
использовали
класс Button, а
также Sqlite 3
для хранения
баланса.



Дорога

Для генерации
бесконечного
уровня мы
применили свои
знания PyGame.



Дальнейшее развитие проекта

- 1 – Добавление онлайн-режима (сравнение рекордов, продажа автомобилей).
- 2 – Адаптивный интерфейс (расширение под экран).
- 3 – Улучшение графики.
- 4 – Добавление различных режимов.
- 5 – Добавление новых автомобилей.
- 6 – Более детальные характеристики машин.
- 7 – Влияние вида дороги на физику машин.



Спасибо за внимание!

