

MINI DOOM

Современный Python через игру



ТОМ 4

Здесь кто-то есть

Python 3.15 · pygame-ce · numpy



Алексей Примак

MINI DOOM Современный

Python через игру Том

4 Здесь кто-то есть

*<https://litres.ru/74679634>
SelfPub; 2026*

Аннотация

Четвёртый том серии «MINI DOOM. Современный Python через игру». Лабиринт перестаёт быть пустым. Спрайты прячутся за стенами благодаря z-буферу, импы и зомби рисуются кодом и кэшируются через @cache, у игрока появляются пистолет и дробовик.

Монстры получают мозги: конечный автомат на Enum и match, зрение, погоню и атаку. Поиск в ширину строит поле расстояний, и зомби обходят стены, чтобы добраться до тебя. В финале — огненные шары, аптечки и патроны, смерть и рестарт уровня.

6 глав, 59 листингов с настоящим выводом, задачи с ответами. Код — на GitHubю.

Для тех, кто знает основы Python и хочет научиться программировать игровой искусственный интеллект. На «ты», с юмором. 18+.

Содержание

Вместо предисловия	4
Серия целиком	5
Конец ознакомительного фрагмента.	6

Алексей Примак

MINI DOOM Современный

Python через игру Том

4 Здесь кто-то есть

Вместо предисловия

Это четвёртый том книги «MINI DOOM. Современный Python через игру». К концу третьего тома у тебя трёхмерный лабиринт: лучи DDA, стены с текстурами без единого файла картинок, пол и потолок, затухание света и двери, которые открываются по E.

Теперь лабиринт перестаёт быть пустым. Номера глав, листингов и рисунков в серии сквозные, поэтому ссылка «см. главу 12» ведёт туда же, куда и в одностомнике.

Серия целиком

— **Том 1. Учимся держать оружие**— главы 1–8: основы Python в консоли, от первой программы до ссылок и рекурсов.

— **Том 2. Окно в ад**— главы 9–13: окно pygame-се, пиксели на numru, игровой цикл, клавиатура и мышь, свой шрифт.

— **Том 3. Третье измерение**— главы 14–19: рейка-стинг, стены, текстуры, пол и свет, профилировщик, двери.

— **Том 4. Здесь кто-то есть**— главы 20–25: спрайты, монстры, оружие, конечные автоматы, поиск пути, смерть.

— **Том 5. Шум, свет и финальные титры**— главы 26–29: звук, экраны, уровни в файлах, uv, ruff, mypy и pytest.

Все исходники серии — на GitHub: <https://github.com/RushSex/MiniDoom-Python>. Папка `examples/chNN` для каждой главы, готовая игра — папка `minidoom`. Там же README: `uv sync`, `uv run main.py` — и вперёд. Каждая глава начинается с проекта предыдущей, так что можно начать читать этот том, взяв готовый код последней главы прошлого тома.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.