

MINI DOOM

Современный Python через игру



ТОМ 5

Шум, свет и финальные титры

Python 3.15 · pygame-ce · numpy



Алексей Примак

**MINI DOOM Современный
Python через игру Том 5 Шум
свет и финальные титры**

«Автор»

2026

Примак А.

MINI DOOM Современный Python через игру Том 5 Шум свет и финальные титры / А. Примак — «Автор», 2026

Заключительный том серии «MINI DOOM. Современный Python через игру». Игра становится законченной. Выстрелы, рык импа и взрывы синтезируются формулами на `numpy`, а заодно ты узнаешь, что такое потоки и `GIL`. Появляются статус-бар с лицом героя, огонь на титульном экране, пауза, автокарта и титры. Уровни переезжают в текстовые файлы с проверкой ошибок, настройки — в `TOML`. В последней главе проект собирается по-взрослому: `uv`, `ruff`, `mypy --strict`, тесты на `pytest` и профилировщик. 4 главы, 52 листинга с настоящим выводом, задачи с ответами и послесловие. Код и готовая игра — на [GitHub](#) Для тех, кто хочет довести проект до конца и узнать, как работают с кодом в продакшене. На «ты», с юмором. 18+

Содержание

Вместо предисловия	5
Серия целиком	6
Конец ознакомительного фрагмента.	7

MINI DOOM Современный Python через игру Том 5 Шум свет и финальные титры

Вместо предисловия

Это пятый том книги «MINI DOOM. Современный Python через игру». К концу четвёртого тома в лабиринте живут монстры: спрайты с z-буфером, имп и зомби, нарисованные кодом, пистолет и дробовик, конечный автомат на match, поиск в ширину, огненные шары и смерть с рестартом.

Остался последний слой: звук, экраны, уровни в файлах и то, как проект собирают и проверяют взрослые. Номера глав, листингов и рисунков в серии сквозные, поэтому ссылка «см. главу 12» ведёт туда же, куда и в однотомнике.

Серия целиком

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

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

— **Том 3. Третье измерение**— главы 14–19: рейкастинг, 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, муру 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.