

Расман AI Game

Базова реалізація гри Пакмен з підтримкою завантаження карт та готовністю для додавання ШІ привидів.

Структура проекту

```
расман-ai/  
├── main.py          # Головний файл для запуску  
├── src/  
│   ├── __init__.py  
│   ├── constants.py # Константи гри  
│   ├── game.py      # Основний клас гри  
│   ├── map_loader.py # Завантажувач карт  
│   ├── расман.py     # Клас Пакмена  
│   ├── ghost.py      # Клас привида  
│   └── ui.py         # Інтерфейс користувача  
├── resources/  
│   └── maps/  
│       ├── map1.txt # Базова карта (створюється автоматично)  
│       └── map2.txt # Додаткова карта  
│   └── sprites/     # Папка для майбутніх спрайтів  
└── README.md
```

Встановлення та запуск

1. Встановіть pygame:

```
bash  
  
pip install pygame
```

2. Запустіть гру:

```
bash  
  
python main.py
```

Керування

- **W/A/S/D** або **стрілки** - рух Пакмена
- **ESC** - пауза/продовження гри
- **R** - перезапуск (на паузі або після закінчення гри)

Формат карт

ASCII символи для створення карт:

- `#` - стіна
- `.` - точка для збирання
- `P` - стартова позиція Пакмена
- `G` - стартова позиція привида
- - порожнє місце

Стани гри

- **Гра** - нормальний геймплей
- **Пауза** - гра зупинена, можна перезапустити
- **Перемога** - всі точки зібрані
- **Поразка** - привид спіймав Пакмена

Готовність для розширення

Код готовий для:

- Додавання складних алгоритмів ШІ в `ghost.py`
- Завантаження спрайтів замість примітивних фігур
- Додавання нових карт у формат ASCII
- Розширення системи правил для привидів

Наступні кроки

1. Реалізувати систему правил для привидів
2. Додати менеджер складності
3. Замінити примітивну графіку на спрайти
4. Створити додаткові карти