**Пояснительная записка.**

Название: Эвемор

Автор: Казаева Анна

Эвемор – бродилка, состоящая из нескольких уровней – этажей непреступного замка.

Описание реализации:

Заставка — изображение замка и краткие правила – образована с помощью функции start\_screen().

3 класса для образования спрайтов: пустого пространства, стены и персонажа образованы с помощью pygame.sprite.Sprite.

Уровни хранятся в текстовых файлах и генерируются с помощью функций generate\_level() и load\_level()