

## 1. Grafikai réteg / Rendering modul

### **Felelősség:**

- A Pygame grafikus API-ját használja a játék vizuális elemeinek kirajzolására.
- Közvetlenül a Pygame által biztosított **display surface (framebuffer)**-re rajzol.  
(→ Tehát igen: a mondatod *igaz* ebben a kontextusban.)

### **Tartalma:**

- Player.draw()
  - AnswerCube.draw()
  - Coin.draw()
  - Puff.draw()
  - FloatingText.draw()
  - Parallax háttér rajzolása
  - HUD rajzolása
- 

## 2. Fizika és mozgás kezelése modul

### **Felelősség:**

- Ugrás, gravitáció, ütközések, pozíció-frissítés.

### **Osztályok:**

- Player (update, jump, collision)
- 

## 3. Játékmenet-logika modul

### **Felelősség:**

- Szintek kezelése
- Pontszám, életek, időzítő, kombó rendszer
- Szint betöltése (`setup_level`)
- Szint definíciók (`generate_levels`)
- Ütközések logikai kezelése (helyes / rossz válasz)

### **Elemei:**

- `game_loop()` fő ciklus
  - `FloatingText` (vizuális visszajelzés)
  - `AnswerCube`, `Coin` osztályok logikája
  - `Combo` rendszer
  - Élet- és timerkezelés
-

## 4. Menü modul

### **Felelősség:**

- Főmenü megjelenítése
- Inputkezelés menüben

### **Függvények:**

- menu()
- 

## 5. Audio modul

### **Felelősség:**

- Hangeffektek betöltése, lejátszása
- Háttérzene kezelése

### **Tartalom:**

- jump\_sfx
  - walk\_sfx
  - score\_sfx
  - game\_over\_sfx
  - pygame.mixer.music
- 

## 6. Erőforráskezelés modul

### **Felelősség:**

- Képek betöltése
- Sprite-ek skálázása
- Sprite sheet frame-ek tördelése
- Animációk létrehozása

### **Osztály:**

- Animation
- 

## 7. Alkalmazás belépési pont

### **Felelősség:**

- Ablak létrehozása
- Menü indítása
- Játék indítása
- Program bezárása

**Függvények:**

- main()