

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()`