***Срок выполнения :* 2-7 дня**

***Требование к коду : использование ООП (обьектно -ориентированное программирование )***

**Готовый результат : предоставить ссылку на GitHub репозиторий**

**Интерфейс: ввод и вывод в консоли ( input,print .без графического интерфейса )**

**Ccылка на игровую Карту 👇🏻** <https://1.bp.blogspot.com/-IXplOdXWc70/VNcARys7KpI/AAAAAAAAZjI/H3Xb4GDPJHs/s1600/Labirint.png>

Помогаем Шарику найти косточку.

Вам нужно написать код, который будет проверять правильно ли Шарик идет по лабиринту.

То есть, вам нужно придумать реализацию системы управления и проверки решений. Управление: Вверх, вниз, влево, вправо через инпут или при нажатии клавиши, как хотите.

**УСЛОВИЯ :**

1. Если игрок выбрал оптимальное направление - выводим в консоль, что Шарик нашел правильный пути и даем следующий ход.
2. Если Шарик пошел в сторону стены - пишем, что шарик ударился о стену, игра закончена.
3. Если Шарик вернулся туда откуда пришел на предыдущем ходу - выводим шарик струсил и убежал, игра закончена.
4. Если Шарик выбрал не оптимальный проход - выводим шарик заблудился, тоже заканчиваем игру.
5. Если Шарик прошел через все оптимальные ходы - поздравляем с победой, завершаем игру.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ :**

Реализовать систему сохранений в JSON.

При проигрыше предлагаем сохраниться, прогресс шарика сохраняется на той позиции с которой он сделал неправильный ход. При запуске новой игры происходит проверка на наличие сохранения. Если есть сохранение - предлагаем игроку загрузить его. При отказе удаляем сохранение и начинаем новую игру с нуля.