**Описание проекта**

Проект представляет собой игру “Pacman”, созданную при помощи библиотеки PyGame. Задача игрока - съесть все точки в лабиринте, избегая приведений, которые гоняются за героем. Архитектура лабиринта на протяжении игры остается неизменной. С повышением уровня повышается сложность игры. Присутствует возможность сохранения прогресса при закрытии программы, загрузка при открытии.