1. Arkanoid
2. Тиль Давид, Захарченко Георгий
3. Создать Арканоида, с возможностью простого создания уровней
4. Вся программа содержит 4 подпапки и три .py файла

main.py является основным, в нём реализованы 80% программы

brick\_loader.py нужен для преобразования map\_N.txt карты из папки maps в экземпляр класса для дальнейшего его использования в основной программе

load\_sprite.py используется для загрузки спрайтов из папки sprites в экземпляры класса, а потом и в основную программу

1. Главной фишкой программы стала технология создания пользовательских уровней, просто добавляя файл map\_N.txt в под корневую папку maps, такая возможность возникает благодаря хранению всех карт (используемых по умолчанию и пользовательских) в одном месте и с одинаковым синтаксисом.