ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Разработать программу «Сайдскроллер машинка». Результатом выполнения программы должно быть графическое окно, на котором отображается анимированная машинка, управляемая стрелками клавиатуры влево и вправо, и объекты разных размеров которые будут встречаться на пути. При столкновении с объектами игра будет заканчиваться.

Для выполнения задания необходимо реализовать:

* Графическое окно
* Объект машинка
* Объект препятствие
* Привязка передвижения объекта к стрелкам клавиатуры
* Исключить выход за пределы экрана (области передвижения)
* Передвижение объектов
* Расчет столкновений
* Рандомизация координат появления объектов и их размеров
* Исключить полное перекрытие
* Наложение спрайтов

Выполнение работы состоит из двух этапов:

1. Реализация передвижений и столкновений объектов
2. Наложение спрайтов

Задачи:

* Реализовать класс объекта машинки с методом возвращающим значения координат объекта
* Реализовать класс объекта препятствия с методом возвращающим значения координат объекта
* Реализовать класс диспетчер движений, в который будут отправляться координаты объектов и сравниваться , в зависимости от результата заканчивать игру
* Реализовать графическое окно
* Наложить на примитивные объекты спрайты