Техническое задание.

Нужно создать игру на pygame. Игра должна быть в жанре аркадного шутера с несколькими уровнями, отличающимися по сложности.

В игре должны быть реализованы:

* Меню (реализуется через class Menu, с помощью которого человек сможет зайти в игру, выйти из игры или посмотреть таблицу лучших результатов)
* Боты (реализуется через class Enemy, который включает в себя противников, за которых будет играть ИИ. Они должны уметь стрелять, передвигаться, фокусироваться на главном герое, также для ботов нужно реализовать анимацию передвижения)
* Игрок (реализуется через class Player, игрок должен управляться, с помощью клавиатуры и мыши, уметь стрелять и передвигаться, взаимодействовать с окружением, а также иметь анимацию стрельбы и передвижения)
* Стрельба (class Shooting, анимация стрельбы и регистрация урона по игроку и врагам)
* Здоровье игрока (class Health, отображение здоровья игрока в реальном времени, то есть его обновление(уменьшение при уроне и увеличение при лечении)
* Стенки (class Border, ограничение передвижения игрока, ботов и полета пуль)
* Возможность просмотра статистики игр на главном экране игры(class Records, с отображением никнейма игрока, его времени в игре и его счёта)
* Отрисовка неподвижных объектов(class Tile)
* Функции по загрузке и отрисовке уровня(load\_level и generate\_level, реализуют загрузку txt-файла, его чтение и отрисовку по нему самого уровня)
* Создание спрайтов (скин игрока, скины врагов, текстуры локаций)
* База данных для хранения статистики (на sql, для хранения и записи статистики игроков)