**Техническое задание к проекту**

Классы:

* Класс “World” - класс, который отвечает за игровые локации
* Класс “Tile” - класс, который отвечает за тайлы
* Класс “Player” - класс, который отвечает за реализацию главного персонажа
* Класс “Enemy” - класс, который отвечает за реализацию противников
* Класс “Camera” - класс, который отвечает за расположение камеры во время прохождения уровня
* Класс “MainBoss” - класс, который отвечает за реализацию главного босса игры и будет унаследован от класса “Enemy”
* Класс “HealthBar” - класс, который реализует систему здоровья у всех существ в игре

Функции:

* Перемещение персонажей
* Система урона и критического попадания
* Система здоровья
* Уникальные виды перемещения главного героя и босса
* Сюжет
* Бэк-енд проработка анимаций.
* Система подсчета результатов и заработанных очков

Константы:

* Все файлы проекта будут объединены в одну папку
* Каждый класс будет находиться в отдельном файле с расширением .py
* FPS = 60
* В папке Data будут находиться картинки в разрешении PNG, музыка в MP3, тайлы в формате tsx, файлы в формате tmx, содержащие уровни