**Запуск**

Склонируйте репозиторий и запустите файл final.py

При запуске появится заставка с общим управлением

Чтобы начать игру нажмите любую клавижу

А чтобы загрузить/продолжить нажмите N

**Описание**

Игра "Last Stand of Tower" представляет собой 2D-игру, где игрок управляет персонажем, задача которого — защитить центральную башню от волн врагов. Враги появляются на границе карты и движутся к башне, чтобы уничтожить её. Игрок может свободно перемещаться по карте и атаковать врагов. Враги также могут атаковать как башню, так и игрока. После победы над врагами игрок получает деньги, которые можно потратить на улучшения: увеличение здоровья, брони, покупку нового оружия или установку дополнительных башен, автоматически атакующих врагов. Враги могут быть разных типов: одни атакуют вблизи, другие — издалека. С каждой новой волной враги становятся сильнее, что делает игру сложнее. Цель — выжить как можно дольше и не дать башне быть уничтоженной. Графика игры в пиксельном стиле.

**Особенности**

Игра "The Last Tower" сочетает элементы tower defense и action. Игрок защищает башню от волн врагов, управляя персонажем, который может атаковать врагов в ближнем бою. Особенности игры:

* Динамический спавн врагов с увеличением сложности от волны к волне.
* Сохранение и загрузка прогресса.
* Меню паузы с возможностью сохранения.
* Начальный экран с правилами и выбором новой игры или загрузки сохранения.

**Функции**

def load\_image(name): Загружает изображение.

def save\_game(): Сохраняет игру.

def pause\_menu(): Меню паузы.

def load\_game(): Загружает игру.

def start\_screen(): Начальный экран.

def spawn\_enemy(): Создает врага.

def terminate(): Завершает игру.

def draw\_text(text, font, color, surface, x, y): Рисует текст.

# Внутренние функции классов

def \_\_init\_\_(self, pos): Инициализирует все.

def update(self): Обновляет состояние игрока.

def move(self): Двигает игрока.

def animate(self): Анимирует игрока.

def attack(self): Атакует игрока.

def draw\_attack(self, surface): Рисует атаку игрока.

def draw\_health\_bar(self, surface): Рисует полоску здоровья башни.

def move\_towards(self, tower): Двигает врага к башне.