Описание кода

МЫ чуть изменили код и Ким добавил пару фичей для проекта такие как:

* Система комбо – за последовательные убийства врагов игрок получает бонусные очки.
* Разные типы врагов – красные (быстрые), зеленые (медленные, но дают больше очков), синие (большие).
* Улучшения (Power-ups):

1. Ускорение игрока (speed) – временно увеличивает скорость.
2. Быстрая стрельба (rapid) – уменьшает задержку между выстрелами.
3. Щит (shield) – защищает от одного столкновения.

* Эффекты частиц – при уничтожении врагов появляются взрывы из частиц.
* Улучшенный интерфейс – отображение комбо, времени и максимального комбо в конце игры.
* Компактная система комбо - учитывает время между убийствами врагов
* Оптимизированные улучшения:

1. Быстрая стрельба (Rapid Fire)
2. Временный щит (Shield)
3. Ускорение игрока (Speed Boost)

* Эффекты частиц при уничтожении врагов
* Случайное улучшение, которое выпадает с 15% шансом
* Оптимизированная проверка столкновений с использованием короткого синтаксиса
* Автоматический спавн врагов через функцию spawn\_enemy()