

Формат хранения уровня:

```
<level name="Name of level">

    <drawable>name_pic</drawable>

    <score>10000</score>

    <sc1star>6000</sc1star>

    <sc2star>75000</sc2star>

    <sc3star>83000</sc3star>

    <ball>

        <X>1</X>

        <Y>2</Y>

        <D>10</D>

    </ball>

    <finish>

        <X>100</X>

        <Y>200</Y>

        <D>10</D>

    </finish>

    <wall>

        <X1>1</X1>

        <Y1>2</Y1>

        <X2>100</X2>

        <Y2>22</Y2>

        <softness>0.70</softness>

    </wall>

</level>
```

В поле **drawable** помещается имя изображения, с превью уровня, находящееся в drawable. В поле **score** помещается первоначальное значение количества очков. **sc1star** – количество очков для прохождения уровня и получения 1 звезды. **sc2star** – количество очков для получения 2-х звезд. **sc3star** – количество очков для получения 3-х звезд. Поле **softness** у стены – параметр упругости стены (0..1 0 – абсолютно неупругая стена, 1 – абсолютно упругая, 0.7 по умолчанию)

