

Формат хранения уровня:

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

    <isFree>true</isFree>

    <drawable>name_pic</drawable>

    <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>

        <X3>20</X3>

        <Y3>30</Y3>

    </wall>

</level>
```

В поле **drawable** помещается имя изображения, с превью уровня, находящееся в drawable.

В поле **isFree** помещается true или false, true – уровень запускаемый, false – не запускаемый.

