**Пояснительная записка**

Наш проект представляет из себя 2D версию популярной игры-головоломки “Portal”. Суть игры заключается в том, что девушка(персонаж), по имени Челл, помещается в камеру испытаний, чтобы испытать новую разработку – портальную пушку. Суть испытания заключается в том, чтобы Челл выбралась из камеры при помощи портальной пушки. Всего в нашем проекте мы сделали 4 камеры. Портальная пушка обладает возможностью открывать два портала – синий и красный, при помощи ЛКМ и ПКМ соответственно. Порталы связаны между собой, Челл может перемещаться между ними сама, с кубом, и просто перемещать куб, который также присутствует в игре, с помощью него она может подниматься на уровни выше, открывать двери. Двери открываются обычно с помощью кнопок, на которые Челл нужно встать самой или же поставить на них куб, чтобы дверь открылась. Также кнопки могут менять цвет конструкций, с черного на серый и наоборот. Что обозначают цвета в нашей игре? Они обозначают, можно ли на эти конструкции ставить порталы. На черные строения – нельзя, а на серые – можно. Также в игре есть такие штуки, как провода, они обычно идут от кнопки к двери, передавая ей сигнал. Синие пятна на проводах обозначают, что кнопка не активирована, а желтые, что активирована.