Пояснительная Записка

1. При запуске программы открывается окно с выбором уровня.
2. Запускается сам уровень.
   * Есть возможность ставить разные типы построек, дающие определённое кол-во очков, при достижение определенного кол-во очков выводится финальное окно с набранными очками и возможностью пройти уровень заново, или вернуться в стартовое окно.
3. Механика игры
   * Рыбацкий дом – ловит рыбу в водных местах. При постройке без водоема +0 очков, при постройке у озера +10, при постройке у болота +5. В области рыбацкого дома лучше не ставить доп.дома, иначе следующий принесет 0.5x от начального кол-во очков.
   * Дом лесника – лучше ставить в области без водоемов, дает +5 если рядом нет других построек любого типа, и +3 если есть. Так же снимет по одному очку от если в его области есть водоем.
   * Дом жителей +5 дает сам по себе, так же +5 если рядом с областью замка, и +5 если рядом с областью церкви
   * Церковь – дает доп.очки в области домов жителей, -30 очков за постройку рядом с замком.
   * Горы – снижает кол-во очков которая дает постройка на 3
   * Неплодородная земля – место на котором нельзя ставить любые типы построек.
4. Кол-во очков
   * 1 уровень 85+
   * 2 уровень 85+
   * 3 уровень 85+
   * Для прохождения уровня надо обязательно поставить все постройки