**Техническое Задание к проекту “Путешествие Ососа в Вальхаллу”**

Классы:

1. Класс “Osos” - класс главного героя Динозавра-Ососа
   1. Класс будет унаследован от Pygame.sprite.Sprite
2. Класс “Enemy” - класс врагов (противников) Ососа
   1. Абстрактный класс врагов с общими функциями крайне примитивного ИИ. Отдельные виды противников будут унаследованы от него.
3. Класс “Board” - класс клеточного поля.
4. Классы боссов
   1. Будут унаследован от Enemy.
   2. Будут уникальные суперспособности/атаки.
5. Класс “Tile” - класс тайлов
   1. Класс будет унаследован от Pygame.sprite.Sprite
6. Класс “Dialog” - класс для сюжетных диалогов в нижней части игрового окна.

Функции:

1. Загрузка изображения
2. Загрузка Музыки
3. Shutting Down
4. Start Screen
5. Загрузка уровня
6. Стартовое окно

Константы:

Размер экрана 1280 \* 720 пикселей

FPS = 60

Клетка 50\*50 пикселей

Все файлы находятся в папке Data: картинки в разрешении PNG, музыка в MP3, уровни записаны в TXT файлах (‘ . ’ - поле, ‘ # ’ - стена, ‘ @ ’ - игрок, ‘ $ ’ - противник)