«Дремучий лабиринт»

***Смысл игры:*** задача игрока - выйти из лабиринта, при этом собрав все «яблоки», и не подорваться на бомбах, которые каждый раз будут его откидывать к выходу из лабиринта. Стоит поторопиться, игра идёт на время!

***Карты:*** на данный момент существует только 2 карты для прохождения, на каждой из которых, находится по 5 «яблок» и несколько ловушек, усложняющих прохождение лабиринта.

***Персонаж:*** персонажем является супергерой Флэш из вымышленной вселенной DC. В своём мире Флэш умеет передвигаться с большой скоростью, что является намёком на быстрое прохождение лабиринта:)

***Ход игры:*** при запуске программы вы попадаете в главное меню, с выбором уровня. После выбора уровня персонаж появляется у входа в лабиринт, и тут же запускается таймер. Каждое нажатие на кнопки со стрелочками на клавиатуре передвигает персонажа на одну клетку вверх, вниз, вправо или влево. По дороге к выходу требуется собрать 5 «яблочек» без которых вы не сможете выйти из лабиринта. В некоторых местах находятся «бомбочки», которые будут возвращать вас к выходу. Выход из лабиринта может меняться, а иногда на вашей дороге даже может появиться решётка! Избавиться от неё вам поможет красная кнопка(её необходимо нажать и сделать зелёной). По окончании игры на ваш экран будет выведено ваше время прохождения.

***Реализация:*** мой код состоит из одного класса «Board», в котором содержатся несколько функций:

1. init – функция инициализации;
2. set\_view – выполняет инициализацию размеров клетки;
3. render – создаёт и рисует поле лабиринта;
4. draw – выводит победную табличку с временем прохождения;
5. draw2 – отвечает за создание главного меню;
6. peremechenie – осуществляет перемещение персонажа, действие ловушек и сбор «яблок».