В проекте будут семь классов.

class Player() – отвечает за прорисовку, передвижение игрока, самый важный класс для игры.

class Enemy() – отвечает за передвижение призрака(врага) и за убийство нашего пакмена.

class Border() – создает границы карты

все остальные загружают изображение на карту

С помощью функции load\_image мы загружаем текстуры. Еще с помощью функции generate\_level и функции load\_level мы создаем нашу карту, куда мы ставим стены, призраков и пакмена.

Функция collision() – проверяет столкновения объектов