В проекте будут три класса.

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

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

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.

class EasterEgg() – меняет тексурки нажав на кнопку ‘z’