**Описание проекта**

Гусь понимал, что скоро его настигнет смерть от рук хозяина. В день X он решил сбежать и осуществить свою давнюю мечту – отправиться в путешествие. Отправляйтесь в увлекательное приключение и помогите ему сбежать от противного хозяина.

**Техническое задание**

Игра «Гусь путешественник», где можно будет бегать, прыгать, собирать хлеб. Вы будете должны преодолеть все ловушки, расставленные хозяином. Это 2D платформер с видом сбоку. Игра однопользовательская. Управление осуществляется клавиатурой.

Гусь непрерывно движется вперед (слева на право), а пользователь может управлять им, касаясь клавиатуры. Используя касания клавиш на клавиатуре, у игрока есть возможность показать ловкие прыжки по платформам и таким образом собрать хлеб. При двойном нажатии кнопки “вверх” происходит двойной прыжок. Действие данной игры происходит в сельской местности.

**Классы и главные функции игры**

Class Guess – описание действий гуся

Class Platforms – размещение платформ для уровня.

Starts\_screen - функция начального окна (запуск игры, правила). На этом окне будет заставка с кнопками “Start”, “Instruction”, “Choose level”.

Ending\_screen - окончание игры, вывод результатов (время прохождения и кол-во собранного хлеба). На этом окне будет завершающая картинка с сообщением о проигрыше, а также будут высвечиваться набранные очки игроком.

Сhoose\_level – выбор уровня.

Enemy\_and\_others – враг и создаваемые им препятствия (капканы и т. д.)