Пояснительная записка PYGAME

Загрузка карты происходит через текствовый файл – через функцию load level – generate\_level генерирует уровень по тайлам – загрузка изображения передается в класс – (тип тайла, позиция по x и по y) – тайл передается в группу спрайтов (sprite\_group, all\_sprites)

В класс игрока передается позиция по x и по y при генерации карты – класс игрока (игровой) является воином – позиция (по x и по y) переменная (рект) = размер тайла на позицию по x и по y. Игрок передается в группу спрайтов (hero\_group, sprite\_group)