Название проекта:

Коробочная головоломка

Цель проекта:

Создания программы на основе полученных знаний для реализации проекта.

Основные функции программы:

-Показ изображений с необходимой для игрока информацией

-Возможность перемещать игрового персонажа

-Возможность перемещать игровые коробки серого цвета