Цель: Сделать игру “SpaceShooter” с элементами платформера и шутера.

Задачи:

1. Придумать меню запуска (Стартовое окно)
2. Реализовать систему AI для противников:
   1. Стрельба по игроку
   2. Передвижение по заданной плоскости
   3. Поворот
3. Сделать некое подобие редактора уровней позволяющий:
   1. Изменять «спавн» игрока
   2. Добавлять/удалять «спавн» AI
   3. Редактировать тайлы
   4. Выбирать вариацию этих тайлов
   5. Иметь возможность декорировать уровень
4. Реализовать кнопки выхода в меню