Авторы: Кондратьев Е, Меньчиков Н, Гребельников И

Идея: Программа представляет собой 2D игру с видом сверху. За пример взята игра The Legend of Zelda 1986г. Игра оканчивается, когда игрок находит флажок на последнем уровне.

Реализация:

* Окна реализованы в отдельных функциях
* Для создания объектов игрока, врага использованы классы
* При выходе за границы экрана загружается новый уровень
* Уровень для загрузки определяется на основе координат игрового мира

Технологии:

* Информация о каждом уровне содержится в csv таблице

Модули, необходимые для запуска программы:

* pygame
* pygame\_widgets
* sys
* math
* csv
* os