Техническое задание

1. Сделать запуск игры и её цикл с помощью библиотеки Pygame.
2. Сделать класс существа, у которого определены очки здоровья и их максимальное количество.
3. Сделать класс игрока, сделать управление при ходе врага.
4. Сделать класс стены, через которую игрок не может пройти.
5. Сделать класс пули, которая ранит игрока.
6. Сделать игроку возможность умереть при нуле очков здоровья и соответствующую анимацию, но без распада души (спрайта игрока).
7. Сделать класс пули в виде цифры, основанный на классе обычной пули.
8. Сделать полоску здоровья для игрока.
9. Сделать задний фон (зелёная сетка).
10. Сделать класс Протошки (врага).
11. Сделать у игрока смену хода, чтобы мог ходить не только Протошка, но и игрок.
12. Сделать классы кнопок с изменой спрайта.
13. Сделать управление при ходе игрока в его классе.
14. Сделать в классе стены надписи.
15. Сделать функцию атаки.
16. Сделать полоску здоровья для Протошки.
17. Сделать класс вещи с определением его имени и сколько он восстанавливает очков здоровья.
18. Сделать функцию употребления вещи.
19. Сделать возможность убить Протошку.
20. Сделать возможность пощадить Протошку на 10 ход.
21. Сделать сложный режим, который активируется, если у Протошки 50 очков здоровья или меньше: атаки становятся быстрее и идут с разных сторон, душа игрока становится больше и восстанавливает очки здоровья. Так же их максимальное значение становится 30.