**Описание проекта**

Название проекта: Симулятор боя с анимацией персонажа

Описание:

Данный проект представляет собой простую боевую игру, в которой персонаж может выполнять различные боевые действия, такие как удары, блокировки и уклонения (персонаж будет биться с врагом, если победа персонаж проходит дальше до финального врага, если же нет, игра будет приостановлена и на экране будет вывод о поражении игрока). Игра включает анимации для каждого действия персонажа, что делает бой более живым и динамичным. Использована библиотека Pygame для анимации и управления персонажами.

Функциональные особенности:

1. Создание персонажа:

   - Игрок управляет персонажем (героем), который может двигаться, прыгать и атаковать.

   - Различные типы атак, такие как удары кулаками, ногами и использование оружия.

2. Анимация персонажа:

   - Использование спрайтов для анимации различного состояния персонажа (движение, прыжки, атаки, блокировки, уклонения).

   - Плавные переходы между анимациями в зависимости от состояния персонажа.

3. Боевые механики:

   - Реализация простых боевых механик, таких как базовые атаки, блокировки и уклонения.

   - Введение системы здоровья, которая уменьшается при получении урона от врагов.

4. Взаимодействие с окружением:

   - Персонаж может взаимодействовать с различными объектами на карте, например, платформами, стенами и врагами.

   - Реализация простой физики для управления прыжками и падениями персонажа.

5.  Враги:

   - Добавление вражеских персонажей, которые будут атаковать героя.

   - Добавление вражеских персонажей, будут добавляться в том случаи, если игрок побеждает врага.

6.Переход уровней:

   - Добавление уровней если бой прошел успешно.

   - Если игрок проигрывает, игра будет приостановлена и на экране будет вывод о поражении.