**Описание проекта «Воришка биткоинов»**

Проект представляет собой игру, где игрок управляет персонажем (воришкой), которому необходимо добраться из начальной точки до конечной на игровом поле размером **20×20 клеток**.

**Основные механики игры:**

1. **Ограниченный обзор** – воришка видит только область **в радиусе 3 клеток** вокруг себя, а также конечную точку.
2. **Препятствия** – на поле присутствуют **стены**, через которые нельзя пройти. Однако стены не могут образовывать замкнутые зоны, делающие конечную точку недостижимой.
3. **Охранники** – патрулируют поле **по заданному маршруту** (по горизонтали или вертикали). Если воришка окажется на одной клетке с охранником, игра заканчивается поражением.
4. **Камеры наблюдения** – игрок не должен наступать на клетку с камерой, иначе он также проигрывает.

**Цель игры:**

Успешно добраться до конечной клетки, избегая столкновений с охранниками и не попадая в поле зрения камер.