**ТЗ для игры «Воришка биткоинов»**

**1. Цель игры**

* Игрок управляет персонажем на поле 20×20.
* Задача: добраться из стартовой клетки до конечной, избегая препятствий (стен, камер) и охранников.

**2. Игровое поле**

* **Клетки:**
  + Пустая
  + Стена
  + Камера
  + Охранник
  + Биткоин
  + Стартовая точка
  + Конечная точка

**3. Игрок**

* Видит только клетки в радиусе 3.
* Управление: WASD или стрелки.
* Если игрок наступил на камеру или столкнулся с охранником — проигрыш.

**4. Враги**

* Патрулируют заранее заданные маршруты по горизонтали или вертикали.
* Столкновение с охранником приводит к проигрышу.
* Враги видимы только в радиусе обзора игрока.

**5. Игровой цикл**

1. Обработка ввода: движение игрока.
2. Обновление логики:
   * Проверка столкновений (камеры, охранники, стены).
   * Передвижение врагов по маршруту.
3. Отрисовка:
   * Поле с учётом радиуса обзора.
   * Игрок, цель, охранники, камеры.
4. Проверка условий победы/поражения.

**6. Условия завершения**

* **Победа:** игрок достиг конечной клетки.
* **Проигрыш:** игрок наступил на камеру или столкнулся с охранником.

**7. Технические детали**

* Поле: двумерный массив 20×20.