1. Название проекта

Курсор в лабиринте

1. Содержание проекта

В игре предстоит управлять курсором с помощью Вашей компьютерной мыши, проходить уровни, избегая препятствий (в виде красных стен). За наименьшее время.

1. Описание реализации

В проекте используются:

1. Сторонние библиотеки:
   * pygame
   * watchdog
2. Классы:

* GUIButton – для создания интерактивных кнопок GUI
* Image – для отображения изображений в игре
* Cursor – сам игровой персонаж, контролируемый игроком
* Wall – спрайт стены, через который нельзя пройти
  + RedWall – при столкновении с ним, курсор переносится на начальную позицию
* AnimatedFinish – для создания анимированного финиша
* Level – для загрузки и управления уровнем
* Timer – для подсчета конечного времени

1. Функции:

* load\_image – для загрузки своих изображений (из директории data)
* correct\_area\_coords – корректирует координаты, для предотвращения ошибок при их неправильной постановке
* start\_window – стартовое окно игры
  + rules\_window – окно с правилами
* pause\_screen – окно паузы, при нажатии на клавишу <<Пробел>>
* end\_screen – окно конца игры и подсчетом затраченного времени
* main – основная функция игры

4. Структура







