Общие требования Игра должна иметь полноценную звуковую систему с фоновой музыкой и звуковыми эффектами.

Все звуки должны корректно загружаться и воспроизводиться в современных браузерах.

У игрока должна быть возможность включать/выключать звуки и музыку через меню.

Запуск игры должен происходить только после нажатия Enter, с проигрыванием звука старта.

Функциональные требования

2.1. Звуковая система (SoundManager) Инициализация звуков:

Все звуки должны загружаться при старте игры.

Если звук не загрузился, игра должна продолжать работу без него (без критических ошибок).

Поддержка Web Audio API с fallback на HTML5 Audio.

init() – загрузка звуков.

playSound(name) – воспроизведение звука (с обработкой ошибок).

toggleSound() – вкл/выкл звуковые эффекты.

toggleMusic() – вкл/выкл фоновую музыку.

startMusic() – запуск музыки (с автоповтором).

2.2. Меню звуков Элементы интерфейса:

Кнопка "Звук: ВКЛ/ВЫКЛ" – управление звуковыми эффектами.

Кнопка "Музыка: ВКЛ/ВЫКЛ" – управление фоновой музыкой.

Кнопка "Играть" – Чтобы выбрать уровень.

Визуальное оформление:

2.3. GameManager (логика игры) Запуск игры:

Игра начинается только после нажатия Enter.

При нажатии проигрывается звук start.mp3.

Если звук не загружен – игра стартует без него.

Управление паузой:

Escape – пауза/продолжение игры.

При паузе музыка приостанавливается.

Обработка завершения игры:

При победе – victory.mp3.

При поражении – gameOver.mp3.

Тестирование

3.1. Проверка звуков Все звуки должны загружаться без ошибок 404.

Громкость должна соответствовать требованиям.

Музыка должна зацикливаться.

3.2. Проверка меню Кнопки звука/музыки должны корректно переключать состояния.

Нажатие Enter должно запускать игру с звуком.

3.3. Проверка GameManager При победе/поражении должны играть соответствующие звуки.