Gravity Snake

Основные задачи:

- Алгоритм генерации: Разработать алгоритм для создания случайных уровней, которые будут интересными и разнообразными. Это может включать создание препятствий, платформ, бонусов и других элементов игры.

- Баланс сложности: Важно сбалансировать сложность уровней так, чтобы они были сложными, но не слишком трудными для прохождения. Например, первые уровни могут быть проще, а последующие – сложнее.

- Оптимизация производительности: При генерации больших уровней необходимо учитывать производительность игры, особенно на мобильных устройствах. Нужно избегать перегрузки процессора и памяти.

-Добавление уникальных спрайтов, а также создание анимаций