Puzzle - увлекательная игра-головоломка, для людей которые хотят отвлечься от занятия и развить своё стратегическое мышление, в этой игре оно потребуется.

Цель игрока заключается в том, чтобы куб закрасил все пустые клетки. Он управляет кубом стрелками на клавиатуре, а сам куб закрашивает все цвета под собой. Но в игре существуют преграды, которые придают интереса игре. Нужно придумать такую траекторию, чтобы куб закрасил всё поле за минимальное количество ходов.

Классы которые использовались для создание игры:

* Класс «Cube» – при инициализации создаёт спрайт куба, функция move, этого класса, обрабатывает передвижение куба по карте, при нажати одной из клавиш: вниз, вверх, влево, вправо.
* Класс «Barrier» – создаёт четыре стены вокруг поля рисования, снизу, сверху, слева, справа, для ограничения передвижения куба за пределы зоны рисования.
* Класс «Board» – создаёт само поле для рисования и препятствия на нём.

Для работы были необходимы модули:

* Pygame

Основной алгоритм заключается во взаимодействии куба и препятствия, для его работы нужен словарь, ключами которого являются координаты клеток на поле, а элементами символы: #(препятствие) и .(пустая клетка).

После нажатия игроком одной из кнопок служащих для передвижения куба, функция move, проверяет есть ли препятствие в той координате, в которую хочет переместиться куб, далее всё логично, если препятствия нет, куб передвигается на одну клетку, после чего условие проверяется снова, пока на следующей клетке не будет обнаружено препятствие.