**Gra java 2D.**

enemy: kwadrat, w którym będzie mysz, współrzędne początkowe i współrzędne podczas ruchu.

player:

* move - metoda ruchu
* keyPressed-zmiany po naciśnięciu klawiszy.

Road:

* MyKeyAddapter-wartości zmiennych podczas rozpoczętej lub ukończonej gry.
* paint - metoda przerysowywania panelu.
* actionPerformed-przenoszenie player, przerysowywanie panelu.
* testWin-sprawdza wynik gry, ilość zebranych jabłek.
* run-tworzenie jabłek, jeśli prędkość myszy jest większa niż zero.

Audio: dodawanie dźwięków podczas zbierania jabłek i na końcu gry( z ustawieniem poziomu głośności)

