# Описание задания:

Разработать небольшую 2D игру в жанре платформер.   
Игрок управляет персонажем, который должен собирать ключи на уровне и избегать препятствий.   
Цель игры - собрать все ключи и добраться до финишной точки.  
  
Механика игры:  
  
1. Управление персонажем:  
• Перемещение влево и вправо с помощью стрелок и клавиш AD.  
• Прыжок с помощью стрелки вверх, клавиши W вверх или пробел.  
2. Сбор ключей:  
• На уровне размещены ключи, которые нужно собрать. Отображать на экране индикатор "собрано 3/5 ключей".  
• Собранные ключи должны исчезать с уровня.  
3. Препятствия:  
• На пути игрока расположены препятствия, которые нужно обходить или перепрыгивать. Например, ямы, шипы или движущиеся платформы.  
• Столкновение с препятствием приводит к потере части здоровья.   
• Исчерпание здоровья приводит к перезапуску уровня.  
4. Аптечки:  
• На уровне размещены аптечки, которые игрок может собирать для восстановления здоровья. Отображать на экране полоску здоровья персонажа.  
5. Финишная точка:  
• После сбора всех ключей игрок должен добраться до финишной точки (дверь), чтобы завершить уровень.  
• После окончания уровня он перезапускается.  
6. Физика:  
• Реализовать физику падения и прыжков для персонажа.  
• Объекты на уровне могут иметь физические свойства, например, движущиеся платформы или вращающиеся препятствия.  
7. Графика:  
• Любые бесплатные ассеты из интернета.  
  
Технические требования:  
  
1. Код игры должен быть загружен на GitHub в открытый репозиторий.  
2. Готовый билд игры должен быть для WebGL и опубликован, на выходе нужна ссылка с рабочей версией игры.  
  
Срок:  
1 неделя