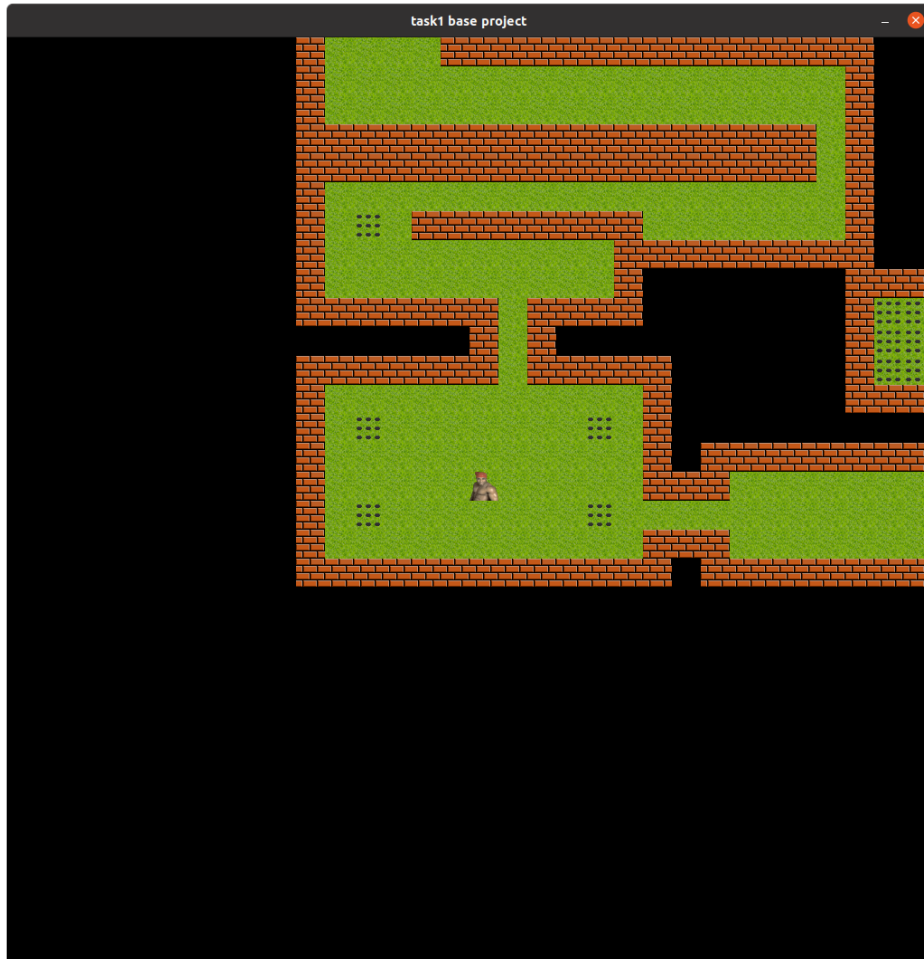


Вариант - A1.

В задании выполнены следующие пункты:

- Карта уровня считывается из файла;
- Игрок не может проходить сквозь стены;
- Во время игры видна только часть карты, и при перемещении игрока она смещается;
- Стены, пол, игрок и ловушки представлены разными тайлами;



- 
- При переходе на новый уровень экран плавно затемняется



- 
- При попадании на скрытые шипы они выскакивают, игрок умирает и выводится сообщение о проигрыше. При этом имеется возможность начать сначала.



- 
- При достижении конца игры выводится сообщение о выигрыше

