

# Лабораторная работа 6: Игровое поле и движение

## Цель работы

Изучить принципы создания игрового поля и системы движения в Java на примере разработки игровых систем. Научиться реализовывать алгоритмы поиска пути, управление позициями и взаимодействие с игровым полем.

## Теоретические основы

### Игровое поле

- **Двумерная сетка** - представление игрового мира
- **Клетки и позиции** - координаты объектов на поле
- **Типы местности** - различные свойства клеток
- **Коллизии** - проверка столкновений объектов