アイテムと障害物

・障害物とアイテムの初期化

・障害物とアイテムを表示

・障害物にぶつかると終了させる

・アイテムを取るとスコアを加算する

スコア情報

・経過時間とスコアを保存

・経過時間によるスコアとアイテムによるスコアの合計を表示

関数

get\_score, add\_score ,all\_score ,save\_to\_file