Описание проекта

Жанр игры – головоломка

Цель игры – переместить персонажа на конечную клетку, одолевая препятствия, о которых рассказано ниже.

Игра выполнена на клеточном поле, которое хранится в специальном txt файле. В игре присутствует множество уровней, список которых, можно пополнять

Подробнее о типах спрайтов:

Игрок - игрок

Стена – от нее персонаж может отпрыгивать, как в вертикальном, так и в горизонтальном положении

Пушка – периодически стреляет в одном направлении, столкновение с пулей приводит к потере здоровья

Пилы – стоят на месте, при соприкосновении отнимает здоровье

Лестница – при касании с ней, игрок может двигаться вверх и вниз

Дверь – при касании ее игроком, уровень проходится

Игрок имеет определенное количество очков здоровья, при отсутствии здоровья игрок погибает. Игрок умеет прыгать от пола и от стен, а также совершать двойной прыжок

Уровень имеет несколько параметров: карта, название

Подсчет результатов в конце уровня будет давать звезды за оставшееся количество здоровья:

50%< - 0 звезд  
50%>= - 1 звезда

65%>= - 2 звезды

85%>= - 3 звезды

Перезапустить уровень можно кнопкой "**R**"

**P.S.** Возможно будет редактор уровней