Описание проекта

Жанр игры – головоломка

Цель игры – за определенное количество ходов, 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 клеток:

Стена – так как карта может иметь не прямоугольный вид, стена служит фоном основной карте, с ней нельзя никак взаимодействовать – она просто не дает идти дальше

Камень – можно толкать, это **отнимает 1 ход**, даже если камень не сдвинулся (такое может произойти если у камня на пути тоже есть преграда).

Пол – по нему можно беспрепятственно ходить и передвигать камни. Передвижение **занимает 1 ход.**

Шипы – на них также можно двигать камни и ходить по ним, но в отличие от пола, каждый раз, когда ваши ходы уменьшаются (неважно на какое значение) они либо скрываются, либо показываются. Например, если ваш персонаж стоит перед шипами, и они скрыты, то если вы перейдете на них, вы **потеряете 2 хода.**

Враг – является препятствием для камня и персонажа, также, как и камень сдвигаемый – это **отнимает 1 ход**, но, если врага уже некуда двигать, вы убиваете его – это также **отнимает 1 ход**.

Ворота – могут быть в единственном экземпляре на карте, свойства похожи на стену, но ворота можно открыть **ключом.**

Ключ – можно подобрать, просто встав на клетку ключа, его нельзя двигать, он не является препятствием, также могут быть в единственном экземпляре на карте.  
 Буст шагов - предмет будет добавлять дополнительные шаги для прохождения уровня иным способом

Конечная клетка – при ее достижении, уровень проходится

Уровень имеет несколько параметров: количество ходов, карта, название

Подсчет результатов в конце уровня будет давать звезды за оставшиеся ходы:  
 0 ходов - 1 звезда;

2 хода - 2 звезды;

4 хода - 3 звезды.

Перезапустить уровень можно кнопкой "**R**"

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