

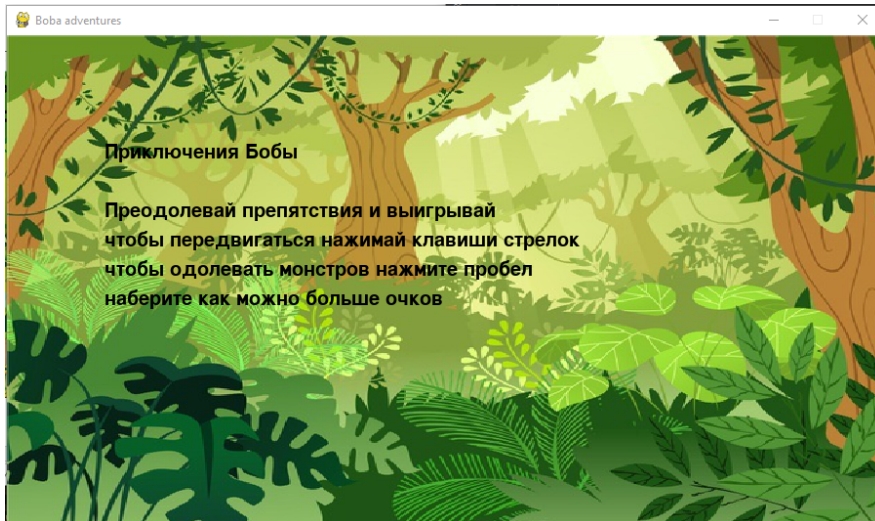
Описание проекта:

Аркадная игра, в которой пользователь должен, управляя персонажем, собирать цветы и сражаться с птицами.

Цель игрока – пройти 3 уровня с наибольшим количеством очков.

Техническое задание:

Имеется стартовое окно с кратким описанием игры и правил



Во время игры игрок может прыгать и ходить вправо и влево с помощью нажатий клавиш (используется `pygame.event.get()`)

Соприкосновения с блоками, монстрами, цветками, флагом и лавой обрабатываются через `collide`. Для для классов спрайтов есть отдельные `collide` функции.

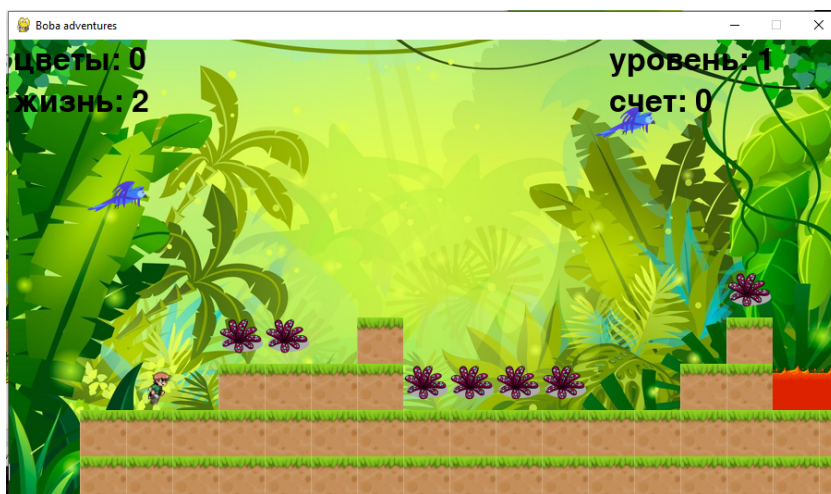
Уровни находятся в txt файлах отрисовываются с помощью функций `load_level` и `generate_level`

```
level_2.txt – Блокнот
Файл  Правка  Формат  Вид  Справка

****
*****      $      &$$$&  & $  ##  #%%#  &  &  $  #%%##&
***$*#&&&  & #  $  &  $  &  #####%#####$#$#$#$%#%$#####$$$$$ !
*@*####  &  ##%#####$#$%#$#$  &  #####
#####
#####
```

Присутствует 6 групп спрайтов:

Во время игры также отображается некоторая информация с помощью функции `show_info`



Когда у игрока заканчиваются жизни, появляется “окно смерти” и уровень начинается заново.

Чтобы пройти уровень, игроку нужно соприкоснуться со спрайтом группы `flag_group`. Тогда игрок переходит на следующий уровень. После 3 уровня игра завершается.

После прохождения 3-х уровней показывается общий счёт за все уровни. Очки начисляются за: количество оставшихся жизней после прохождения уровня, умноженное на 5, а так же по одному очку даётся за каждый собранный цветок и каждый удар по птице.

Есть финальное окно, в котором игрок может увидеть количество набранных очков за всю его игру.

