**Описание проекта**

**Игра «Сокобан»**

**Ориентация проекта**

Проект "Игра Сокобан" ориентирован на любителей логических игр и представляет собой компьютерную версию классической игры "Сокобан", в которой игроку необходимо перемещать тортики в определенные целевые места (тарелки) на уровне, так же у него есть «враги» - черные шарики которые рандомно двигаются по карте и при столкновении с ними - проигрыш.

**Язык программирования**

Проект реализован на языке программирования Python.

**Целевая аудитория**

Игра "Сокобан" предназначена для людей, любящих логические головоломки и ищущих увлекательное развлечение с возможностью развития логического мышления.

**Полезность проекта**

Проект "Игра Сокобан" представляет собой увлекательное развлечение с возможностью развития логического мышления, предназначенное для широкой аудитории. Он позволяет пользователям провести время с пользой, развивая свои логические и пространственные навыки.

**Уровни игры**

В проекте представлено 5 уровней, на каждом из которых персонажу необходимо задвигать тортики в тарелки. Каждый уровень предлагает новые логические вызовы и увеличивает сложность задачи, способствуя разнообразию и интересу игрока.