**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 ящики в определенные целевые места на уровне.

**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 ящики в розовые квадратики, представляющие целевые места. Каждый уровень предлагает новые логические вызовы и увеличивает сложность задачи, способствуя разнообразию и интересу игрока.