Название проекта: Сокобан 2.0

Авторы проекта: Бирюков Всеволод, Кузнецов Никита

Описание проекта:

Сокобан — это классическая логическая игра, в которой игрок управляет персонажем, перемещая ящики по лабиринту.

Цель игры заключается в том, чтобы доставить все ящики на заранее определенные места.

Идея проекта заключается в том, чтобы реализовать эту игру на pygame, использования свои изменения:

1) Добавление таймера на прохождение уровней, чтобы усложнить игровой процесс

2) Добавление большого количества уровней, все уровни будут храниться в виде .txt формата, так что их будет просто редактировать

3) Добавление своих механик в игру, таких как лифты и т.д.

4) Добавление редактора уровней (возможно)

5) Возможность играть вдвоем на одном устройстве

Описание реализации: в программе не используются классы, но используется большое количество функций, например:  
- load\_level - загрузка уровня из списка

- draw\_level - отрисовка уровня

- level\_editor\_screen - экран создание уровней

- show\_start\_screen - главное меню

- show\_tutorial\_screen - меню обучения

...

И так далее

Необдходимые библиотеки для запуска:

import pygame  
import os  
import sys  
import textwrap