Пояснительная записка

## Описание

Игра Escape from Piter представляет собой игру с видом сверху. Игрок управляет персонажем. Персонаж имеет характеристики, за которыми игрок должен постоянно следить. Персонаж может ходить по карте и взаимодействовать с окружающими его сущностями.

## Структурные элементы

1. Классы:
   1. Settings – класс, который хранит настройки
   2. Player – класс игрока, он хранит анимации, показатели и инвентарь.
   3. Entity – класс сущностей, которые могут быть настроены враждебно и нейтрально по отношению к игроку
   4. MapGenerator – класс, который генерирует карту
   5. FpsCounter – класс отображающий количество кадров в секунду, необходим для оптимизации игры
   6. DrawFloor – класс, который отрисовывает карту
   7. Menu – класс, который отвечает за меню
2. Библиотеки:
   1. pygame – основной класс для разработки игры
   2. pygame\_menu – класс позволяющий легко создавать собственные меню
   3. configparser - для работ с файлами расширения .cfg
   4. collections - для анимации
   5. numba – планируется