**Пояснительная записка.**

«Roguege» игра в жанре Roguelike.

Использованные технологии: Pygame, sys, os, math, enum.

**Задумка:**

* Персонаж бегает по комнатам и сражается с противниками.
* Комнаты процедурно генерируются.
* Персонаж может подбирать различные предметы, которые дают бонусы.
* Игра продолжается до полного прохождения или до поражения игрока.
* Счет ведётся на время прохождения.

Уровни представляют собой черный пол и белые границы комнаты, в комнате генерируются бонусы и враги.

Погибнуть можно от удара врага. Если игрок погиб, то появляется окно с предложениями выйти в главное меню, начать заново, покинуть игру.

В игре 3 окна: меню, игра, экран поражения/победы

Меню содержит две кнопки, play и leave. Когда пользователь нажимает на кнопку play, он запускает игру, когда нажимает на кнопку leave, выходит из игры.

Игра содержит в себе предметы (пассивные – подбираются и активные - перезаряжаются).