# **Приложение к заданию на выполнение курсового проекта**

**Краткое описание программы:**

Разработать компьютерной игры-платформера типа "Марио"

**Полное описание задачи:**

Разработать для приложения модули:

1. Карту игрового пространства.

Оно содержит макет игрового пространства (массив символов).

1. Класс “Игрок”.

Этот класс должен содержать создание самого главного героя и его коллизия.

1. Класс “Враг”.

Этот класс должен содержать метод создания “врага” и его коллизию

1. Центральный метод.

В Центральном методе должна быть описана работа со звуком (окружение, движения игрока), реализацию кнопок управления, а также реализацию карты опираясь на массив символов.

Разработал: студент группы П2-17 Растопчин А. Р. 04.06.2020

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Согласовано: преподаватель Гусятинер Л.Б. 04.06.2020

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_