В рамках данного проекта планируется разработать игру в жанре лабиринт. Игра будет представлять собой серию уровней, каждый из которых является уникальным лабиринтом. В процессе разработки будет использован язык программирования Python и библиотека Pygame для создания графического интерфейса и обработки событий. Важными компонентами игры будут функции для отображения стартового и финального окон, подсчета итогового счета, а также функции для загрузки уровней и изображений. Основные элементы игры, такие как стены, пустые клетки, финиш и монеты, будут представлены в виде изображений. Для каждого уровня будет создан текстовый файл, содержащий информацию о расположении этих элементов. В игре будет реализована система спрайтов для отображения игровых объектов. Кроме того, будет создан класс для представления игрока, который будет иметь метод для перемещения по игровому полю. В процессе игры будет осуществляться обработка событий, обновление состояния игры и отрисовка игрового поля. При достижении игроком конца уровня или при нажатии клавиши ESC будет происходить загрузка нового уровня. Также планируется реализовать функцию для анимации персонажа, которая будет менять изображение персонажа в зависимости от направления его движения. Интерфейс игры будет интуитивно понятным и будет содержать главное меню, экран игры и экран результатов. Все функции и корректность отображения графики будут тщательно протестированы на различных стадиях разработки для обеспечения стабильности и отсутствия ошибок. В целом, данный проект представляет собой интересное и увлекательное приложение, которое будет представлять интерес для любителей игр в жанре лабиринт.