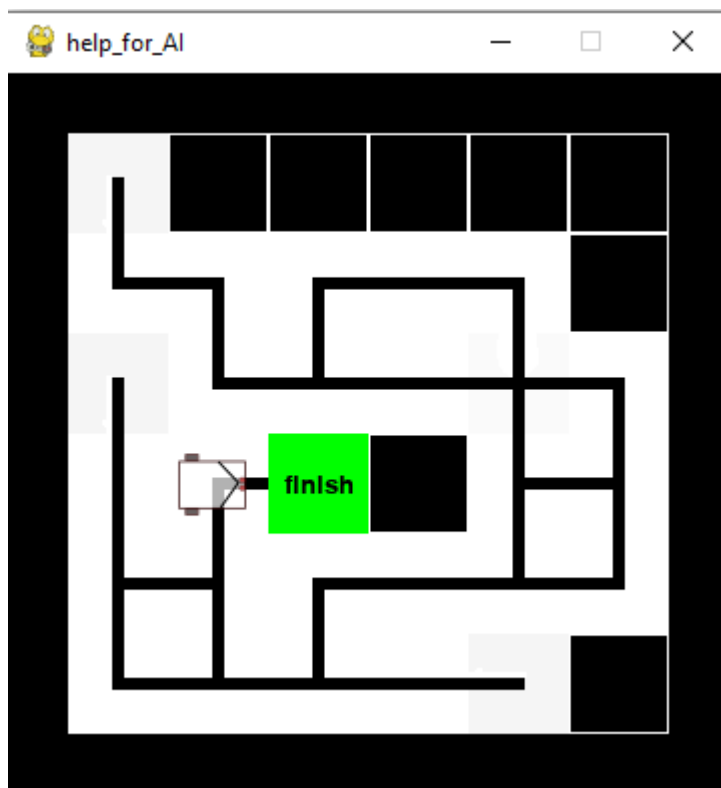


Робот в лабиринте

Проект сделан с помощью PyGame.

Цель игры: привести робота в целевую клетку, при заранее неизвестном лабиринте.

В стартовой клетке видны возможные направления. Лабиринт и целевая клетка генерируются случайно.



При переходе в соседнюю клетку, куда имеется путь, она открывается. Попытка выйти за пределы поля или начать движение в клетку, куда нет пути, к проигрышу. В случае достижения целевой клетки - победа.



УПРАВЛЕНИЕ

стрелки клавиатуры \leftarrow , \uparrow , \rightarrow , \downarrow - повороты робота, клавиша пробел - движение вперёд.

Структура программы:

мод: pygame, os, sys, math

классы: create_board - , variable, . class Board, class Robot.