1. Создать 3 различных карты уровней (использовалось приложение Tiled)
2. Создать класс карт(Overworld), отвечающий за отображение карт уровней на экране
3. Создать класс игрока, отвечающий за передвижение и отображение игрока на карте
4. Создать класс, отвечающий за отображения меню игры или карты в зависимости от действий игрока(пользователя)
5. Написать логику передвижения игрока
6. Написать логику отображения карты и начального меню
7. Сделать метод подсчета монет, и вывода значения на экран