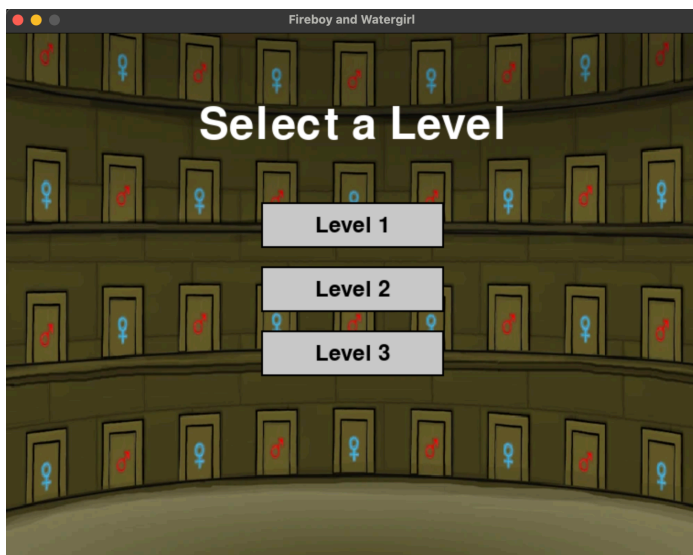


Овој Pygame код создава игра инспирирана од „Fireboy and Watergirl“, платформер во која два лика, **Fireboy** и **Watergirl**, мора да соработуваат за да ги поминат нивоата и да стигнат до нивните излези.

Најважни моменти од техничката имплементација

Функционалноста на играта е постигната преку неколку Python класи и функции:

- **Класа Player:** Управува со движењето на ликот, физиката на скокање, детекцијата на судири со плочки, коцката и платформите, и да се справи со интеракциите, опасностите и собирањето скапоцени камења.
- **Класа Cube:** Имплементира физика и судир за подвижната коцка, овозможувајќи и да биде туркана од играчите и да комуницира со околината.
- **Класа Diamond:** Ги претставува скапоцените камења, следејќи ја нивната состојба.
- **Класа Platform:** Ја контролира вертикалното движење и активната состојба на динамичните платформи.
- **Класа Lever:** Го ракува механизмот за движење за портокаловите платформи и вклучува функција за “debounce” за да се спречи брза активација.
- **Класа Button:** Управува со активирањето на сините копчиња врз основа на тоа дали играч или коцката се на неа.
- **Класа MenuButton:** Помошна класа за создавање интерактивни копчиња во менито.
- **load_levels(filename):** Го парсира распоредот на нивоата од текстуална датотека, извлекувајќи ги позициите за играчите, коцката, опасностите, излезите и интерактивните елементи како рачките, копчињата и платформите.
- **draw_level(...):** Го прикажува тековното ниво врз основа на парсираните податоци, поставувајќи плочки, ликови и други елементи од играта.
- **main_game(...):** Главната функција на играта која ја организира целата логика на играта, вклучувајќи влез од играчи, движење, детекција на судири, проверка на опасности, интеракции со загатки и услови за завршување на нивото.



```

1 #####
2 #                                     #
3 #           R                       #
4 #                                     $ % #
5 #           /##\           B       #
6 # B           *##\           #
7 #           #####
8 #####           C               #
9 #####                           #
10 #####                           #
11 #####           #####\ b       #
12 #####-----#
13 #                                     #
14 #           R                       #
15 #           b           B         #
16 #_____#####\           #
17 #           *#####
18 #                                     *#####
19 #           l                       *####
20 #                                     *####
21 #####\                               #
22 # W           *##\                   #
23 #           *#####GGGG#####\    #
24 #                                     #
25 #####                               #
26 # F                                     /###
27 #           R           B           ####
28 #                                     ####
29 #####LLLLL###00000#####
30
31 #####
32 #                                     #
33 # $ %           R B               #
34 #                                     #
35 #                                     #
36 #####

```