ТЗ

В файле main располагаются функции по управлению меню, первого и второго уровней, а так же классы кнопок меню. Классы врагов, героя, плиток, снарядов, камеры будут располагаться в отдельных файлах, подключаемых к главному. Поле каждого уровня строится из двумерного списка: 0 – плитка пола, 1 – стены. Зная на какой плитке находится герой, враг способен построить к ней кратчайший маршрут или же атаковать ее, если она находится в радиусе атаки.

Статистика героя – здоровье и тп будет отдаваться классом героя в главном цикле и передаваться классам спрайтов-статусбаров. При гибели игроку будет предложено выйти в меню или перезапустить уровень.