**Пояснительная записка**

Разработана игра жанра Roguelike с помощью объектно-ориентированного программирования. В игре количество уровней, расположение объектов на уровнях и их характеристики генерируются случайным образом. Задача игрока заключается в том, чтобы пройти все уровни и дойти до вулкана, расположенного на последнем уровне. В игре имеются разные объекты: персонажи, оружие, еда. Применение средств объектно-ориентированного программирования значительно упростило разработку игры.