Лабиринт

Моя игра дает возможность передвигаться по карте с помощью 4 функций класса Player (left – влево, right – вправо, up – вверх, down - вниз). Каждая функция движения меняет спрайт персонажа и сдвигает его на 10 пикселей, доходя до препятствий он останавливается. В игре 2 уровня. В первом уровне необходимо найти кристаллик чтобы перейти на следующий уровень. Во втором уровне необходимо обнаружить место, где скрывается анимированная монетка, она служит финальной точкой игры. Как только вы найдете её игра завершается. Основная задача моей игры как можно быстрее пройти лабиринт, когда количество очков достигнет 0, вы проиграете.

Для работы моей программы необходимы: спрайты (background.png, diamond.png, diamond\_2.png, hero.png, heroleft0.png, heroleft1.png, heroright0.png, heroright1.png, heroup.png, Moteta.png, Moteta\_1.png, stena.png, Town.png, tree.png), файл с кодом main.py, база данных calcul.db и текстовые файлы level\_00.txt, level\_01.txt, level\_02.txt.