DMIP-it. Программирование. Финальное задание.

**«Консольное RPG на минималках»**

В итоговом проекте Вам предстоит реализовать игру, походящую на RPG.

Игрок управляет своим персонажем, который может перемещаться по прямоугольному полю. Размеры поля Вы определяете самостоятельно. Поле – это игровая зона. Игровой персонаж и другие игровые объекты находятся только внутри игрового поля.

Внутри игрового поля могут находиться следующие объекты: пустая клетка, клетка со стеной, клетка «телепорт на другой уровень», клетка «монстр», клетка «лекарство». Вокруг игрового поля находится клетка «стена», не позволяющая персонажу выйти за игровое поле. При совмещении клетки монстра и игрового персонажа происходит событие «битва». При совмещении клетки персонажа и «лекарства» персонаж частично пополняет свой запас здоровья. При совмещении клетки персонажа и клетки «телепорт на другой уровень» игровая обстановка сменяется на другую, будто бы персонаж перешёл на другой уровень или на другой этаж, или в другую комнату (Вы можете интерпретировать это как угодно).

Событие «битва» Вы должны реализовать так, как считаете нужным. Перемещение персонажа Вы должны реализовать так, как считаете нужным.

На экране всегда должен отображаться индикатор здоровья персонажа.

Перед началом игры должна быть небольшая предыстория о том, какая главная цель у персонажа – «найти свою возлюбленную», «убить всех монстров», «собрать все сокровища». Вы вольны придумать любую цель, но у игры должен быть конец: либо при достижении уровнем здоровья отметки в 0%, либо при достижении цели.

Вы можете вводить в игру и другие объекты.

Удачи! Мы оценим не только сложность реализации кода, не только полученный геймплей, но и творческую сюжетную составляющую!