**КОНЦЕПЦИЯ**

Все юниты и герои заданы общим списком; бонусы заданы отдельным списком; игроки задаются массивом.

Сначала игроки вводят свои никнеймы, далее выбирают расу (3 расы, различающихся героями, воинами), сторону (слева, либо справа на поле).

Затем предлагается выбрать: вручную ли расставить отряды воинов на поле или сгенерировать местоположение по умолчанию.

Потом создается и выводится само игровое поле с иконками и параметрами юнитов. После этого игроку 1 предлагается выбрать: атаковать или перемещаться, затем то же самое предлагается сделать игроку 2, и так далее по очереди; также существует возможность пропустить ход; при выборе атаки, либо перемещения игроку нужно выбрать номер отряда, номер юнита, направление (в случае передвижения нужно после направления выбрать шаг, т. е. на сколько позиций переместиться в выбранном направлении; в случае атаки после выбора направления просто производится атака на максимальное расстояние (у каждого отряда различный радиус атаки, у юнитов ближнего боя радиус равен 0, т. е. атакуют на 1 клетку в выбранном направлении) и если на пути встретится какой-либо юнит (враг или союзник) ему наносится урон и с помощью формулы высчитывается, сколько снять здоровья этому юниту). При перемещении есть возможность взять бонус, добавляющий юниту, взявшему его, дополнительные единицы к определенному параметру (здоровье, броня, шаг передвижения) до конца игры.

Конец игры наступает, когда у одного из главных героев кол-во здоровья опускается до нулевого значения. Соответственно, проигравшим считается тот игрок, чей герой погиб первым.

Примечание: когда юнит умирает (его здоровье снижается до 0), он удаляется с поля боя. Бонусы генерируются по два, с периодичность от 12 до 20 ходов (случайное значение) и находятся на поле в течении 7 ходов (если не взять бонус за это время он исчезнет); этот процесс происходит на протяжении всей игры.

**КЛАСС MAINOBJECT**

Основной класс, хранит методы и поля, соответствующие бойцам и хранит указатель на объекты своего типа.

**КЛАСС BASE**

Хранит массив игроков, список бонусов, воинов и обеспечивает работу со списками и массивами, также содержит иные необходимые данные.

**КЛАСС BONUS**

Базовый класс для бонусов. Хранит методы и поля, относящиеся к бонусам.

**КЛАСС WARFIELD**

Класс обеспечивает работу с полем и взаимодействие объектов на поле. Генерирует объекты на поле. Поле задается двумя логическими и одним символьными массивами. Один из логических массивов используется для проверки занятости конкретной точки на поле воином, другой используется аналогично предыдущему только регистрирует бонусы. Символьный массив отображает иконки объектов, показывая тем самым где они находятся.

**КЛАСС INTERFACE**

Выводит на экран аватары героев, соответствующие выбранным игроками расам и сторонам, а также параметры этих героев. Выводит параметры отрядов и их аватары. Выводит заставку в начале игры и изображения победителей и проигравших в конце игры. Класс предоставляет различные меню для выбора расы и стороны, действия, атаки и направления перемещения.

**КЛАСС PLAYERS**

Данный класс содержит всю информацию об игроках.