В данном файле приведено описание того, какой функционал предоставляет каждая подсистема, то есть то, за что отвечает каждая команда.

В обязанности каждой команды входит реализация в разумные сроки установленных перед командой требований, информирование менеджера проекта о некорректности требований, если они таковыми являются, предоставление необходимых данных в виде и помощью программных интерфейсов другим командам.

# Команда GRAPH

Команда графики занимается визуализацию данных, предоставляемых ей другими командами. Это включает в себя визуализацию игроков, игровой карты и, если потребуется пользовательского интерфейса.

# Команда LOGIC

Команда игровой логики занимается реализацией взаимодействия игроков и карты. Включает в себя обработку событий, производимых игроками, обработку реакции окружающей среды (карты и других игроков) на эти о события, связь окружающей среды и её визуализации.

# Команда PLAYER

Команда игрока занимается описанием возможных действий игрока. Это включает в себя передвижения, атаку и прочие возможности.

# Команда MAP

Команда игровой карты занимается разработкой поля. Это включает в себя разработку системы препятствий (стен) на игровом поле, а так же возможность выбора игровой карты (систему загрузки карт).

# Команда GUI

Команда пользовательского интерфейса занимается разработкой взаимодействия пользователя и игры. Это включает себя начальное меню, меню паузы, а так же обработка нажатий клавиш пользователям и передача действия в соответствующую подсистему (логики, игрока, графики). Какая команда будет занимается визуализаций игровых меню (GUI или GRAPH) это предстоит решить.