**Tower Defence**

Игра в стиле *Tower Defence*. Вам необходимо защищать пункт назначения от врагов, ставя на их пути турели (башни). Чтобы поставить турель, необходимо нажать на нее, имея необходимое количество денег на ее покупку, и следом нажать на одно из доступных для установки полей (эти поля специально выделяются при выборе башни). Установленные турели можно прокачивать. Для этого необходимо нажать на одну их не прокаченных турелей и затем нажать на кнопку **upgrade** внизу экрана (также необходимо иметь достаточно средств для прокачки). То же самое нужно сделать и для того, чтобы продать турель, нажав при этом на кнопку **Sell**. В игре есть 4 рода войск. Первый род войск – это слабые, но довольно быстрые шарики. Они имеют мало хп ( от англ. hit points - запас здоровья). У них есть 4 уровня модификации. Каждый уровень модификации повышает хп и скорость передвижения. Второй род войск – “Лягушки”. У них средние хп и средняя скорость передвижения и так же 4 модификации. Третий род войск – танки. Они сильно бронированные и имеют много хп, но низкую скорость передвижения. У них всего 2 уровня модификации. И последний род войск – самолеты. У них средние хп, летят они со средней скоростью, вдоль всей карты. Их могут сбить только пулеметы и ПВО орудия. Как и танки имеют 2 уровня модификации. Всего орудий 5 видов. Пулемет, малая пушка, ракетный комплекс, ПВО и большая пушка. Все турели имею по 3 уровня прокачки. Последняя прокачка ускоряет скорость перезарядки. ПВО стреляет только по воздушным противникам.

В программе есть меню, в котором можно зайти в настройки, почитать предысторию (нажав на вопрос) и выбрать уровень. В меню уровней отображается название уровня, его сложность, в скольких режимах вы прошли его (количеством звезд) и также есть возможность выбрать один из трех режимов для игры. Обычный, с фиксированным количеством жизней и волн. Бесконечный, в котором волны не кончатся, пока вы не проиграете. И есть еще режим Hardcore, в котором у вас всего одна жизнь.

Карта считывается из соответствующего файла. В нем находятся все необходимые данные об уровне: начальный капитал, количество жизней, коэффициент силы врагов, сама карта (цифры – это номера картинок, из которых она состоит), еще одно поле – декор на карте. Далее в файле находится информация о врагах: их маршрут, описание волн и т.д.