Projlab ideas

# Osztályok

* pálya
* tekton
  + a fonalak egy idő után felszívódnak rajta
  + több gomba fonaljai is kereszteződni tudnak rajta
  + legfeljebb egy fonal tud nőni rajta
  + fonal nőhet, de nem tud gombatest fejlődni rajta
* gomba
  + gyorsító spórájú
  + lassító spórájú
  + bénító spórájú
  + gombafonal vágást meggátoló spórájú
* spóra
  + gyorsító
  + lassító
  + bénító
  + gombafonal vágást meggátoló
* gombafonal (tárolja a kezdő-és végpontját, ha egyik végpontja sem gomba, akkor elpusztul)
* rovar
* játékos
  + gombász (gombafajt választ)
  + rovarász

# Játékmenet

* egy játékos egy gombafajt irányít, és minden gombafajt egy-egy játékos irányít amit a játék előtt kiválaszt
* egy fajta rovar van, minden rovarász egy-egy rovart irányít
* a játékmenet elején minden gombafajból 1 db gomba van
* Előre megadott számú kör
* a gombászok és a rovarászok minden körben egyet léphetnek.
  + gombászok:
    - fonalat növeszthetnek (szomszédos tektonokra is, kijelölhető adott mennyiségű mező, amelyeket érintve nőnek, a mezők között egyenes vonalban nőnek, a fonalak csak egymással oldal mentén szomszédos mezők mentén nőhetnek)
    - spórát szórhatnak (fejlettségtől függően tektonjuk 1. vagy 2. szomszédjaiig)
    - gombatestet növeszthetnek (ha az adott tektonon még nincs gombatest)
  + rovarászok:
    - mozgathatják a rovarjukat (kijelölhető adott mennyiségű mező, amelyeket az elmozdulás során érintenek, ezek között a pontok között egyenes vonalon mozognak)
    - egy gombafonal elvágható, vagy egy spóra megehető, ha az őket tartalmazó mezőt kijelöljük a mozgás pályáján
* a pálya felelőssége a mezői és a rajta lévő tektonok tárolása

# Pálya

* mezőkből áll, a mezők hatszögek
* a pálya fix méretű, képernyő arányától független, de kifér rá / vagy nem fér ki
* A mezők felelőssége, hogy tárolják, melyik tektonhoz tartoznak, vagy egyikhez sem
* a tektonok felelőssége
  + az általuk elfoglalt mezők tárolása
  + a saját tulajdonságaik, pl. hatásuk a rovarokra és gombákra:
* a tektokok a játékmenet elején generálódnak, minden kör végén kis valószínűséggel kettétörnek egy random vágás mentén, a vágást keresztező fonalak elszakadnak
* generálás: Kezdetben egybefüggő felületen random egység széles vágások, két tekton akkor szomszédos, ha oldal mentén szomszédosak (egy egység széles rés van köztük), nem mozognak!!!!