dDay(day) -> (проходит по всем клеткам) -> (Enemy::atk(), Tower::atk(), Lair::rls(day), Enemy::stk(), (если есть герой, то покрывает аурой клетки spreadAurs()));

Tower::atk()->srEnemy(ищет врага в заданном радиусе), если находит – наносит урон;

Алгоритм поиска пути(лёгкой пехоты):

lgWay=srlgWay(начальные координаты) -> srCastle(находит замок) , getlgWay(находит путь: пускает волну в четыре стороны(letlgWay()) и записывает в буфер фронты; записывает в пройденные клетки значение data+1 )->getWay(по заполненной матрице ищет путь);