**План на 11.05.2022**

**1) Создать общую структуру Игры**

**2) Создать класс Игрока и его отображение**

**3) реализовать перемещение Игрока по полю**

**3) Создать класс Препятствия (Barrier)**

**4) Реализовать перемещение препятствия Игроком**

**5) Нарисовать спрайты для Игры**

**Что было сделано на 11.05.2022**

**1) Создала общую структуру:**

**\*Класс Essence – класс - родитель для всех сущьностей игры  
\*Классы Player и Barrier – классы Игрока и Препятствия   
\*EssenceView (Для отображения единичной сущности, т.е сузности в одном экземпляре) и EssenceView (Для отображения нескольких сущностей одного вида, например несколько Препятствий)  
\*Класс GameModel – реализует все сущьности**

**2) Реализовала движение Игрока и движение препятстаия, когда его толкает игрок**

**3) Т.к все еще думаю над концепцией игры, а именно главным персонажем, в Sprites лежать тестовые картинки Игрока и Препятстваия (наблюдение движения)**

**Вопросы на 11.05.2022**

**1) При реализации столкновения объектов возникли сложности, конструкция получилась большой и не до конца рабочей. Столкновение сущьностей я узнавала по их координатам, есть ли другой способ реализации? Например, если клетке присваивать имя Сущности, и проверять, какое имя у след. клетки (эту реализацию я не смогла додумать)**

**2) Нужны ли EssenceView и EssenceView вмсесте, или объеденить их в один общий класс отображения?**

**3) Как сделать прерывистое движение? Т.е при зажатии кнопки «D» Игрок непрерывно идет вправо, а мне нужно, чтобы даже при зажатии кнопки он сделал только один шаг, а следующий будет делать только при повторном нажатии**

**План на след. занятие**

**1) Доработать движение оьъектов, в частности их столкновение и движение после него**

**3) Создать карту уровня**

**2) Создать класс «Ловушка», при которой в будущем игрок будет терять определенное кол-во ходов**

**2) Создать Тестовый Уроветнь, где будут размещенны Игрок, Препятствия и Ловушки**