**Техническое задание на реализацию игровой карты**

**Цель**

Реализовать модуль для представления игровой карты (а также внутреннее представление карты)

**Задачи**

1. Реализовать хранение карты
2. Реализовать механизм привязки картинок рельефа к карте
3. Реализовать внутреннюю классификацию типов рельефа и объектов располагаемых на карте

**Особенности и условия реализации**

1. Типы рельефа: водное поле, лес, поле, болото, горная местность, холм
2. Типы объектов окружения: дорога, поселение (город, деревня), объект помещения (пост, дом, пещера), персонаж, подземелье.
3. Наличие скрытых объектов: персонажи, события

**По типам объектов**

Необходимо предусмотреть, что в качестве объекта поселения может выступать объект города и объекта деревни, которые предоставляют взаимодействие с областью или другой картой и имеющие свойственные для данных объектов особенности. Объектами помещения могут быть посты, дома и пещеры, которые разделены не по описанию, а по особенностям и картинкой экрана взаимодействия (в случае его реализации).

**Художественное наполнение**

В качестве картинок для тестирования модуля привязки представление игровой карты и ее игрового отображения использовать картинки с описанием игрового объекта.

**По реализации**

Потребуется реализации представления карты, при которой на одной клетке игрового поля могут быть ровно один объект рельефа, максимум один объект окружения (исключая персонаж игрока), и разное количество скрытых объектов. Рекомендуется совместно с игровым дизайнером обсудить ограничения на количество скрытых объектов, предварительно рассмотрев различные варианты реализации представленных количественных ограничений.

**Игровой мир (Эскизный проект)**

Игровый мир представлен 2D картой разбитой на квадраты (условно или с выделением области квадратов), на которой располагаются элементы рельефа и игровых объектов. К рельефу относятся такие элементы как река(воды), лес, поле, болото, дорога, гора (холм) и, возможно, другие элементы. К игровым объектам относятся поселение (город, деревня), помещение (пост, дом, пещера), подземелье, торговцы и другие персонажи.

Игрок может выбирать определенные действия для взаимодействия с элементами игрового мира. Кроме того, объекты могут быть скрытыми, взаимодействие с которым происходит по случайным событиям.

***Дополнительно***

Представлен пример создания ТЗ.