Функциональная спецификация

# Геймплей

## Управление

Управление на Android и IOS происходит свайпами. На Desktop WSAD или стрелками. При движении, переменная isMoving = true и пока она не false, чтение происходить не будет.

## Атака

Бабка имеет таймеры способностей. Способности запускаются по приоритету. В кампании имеет конечное количество использований способностей, в бесконечном режиме не имеет.

Приоритет атаки идет на часть поля рядом с игроком.

## Горшки

Представлены классами, наследующими Pot {} (да, и кошка тоже). При создании осколков, последние имеют таймер действия SHARD\_EXISTANCE\_TIME (регулирует метод doesDamage()).

## Здоровье

Определяется сущностью class Health {} и имеет геттер и метод takeDamage(int damage) {} с ограничителями.

## Бонусы

С определенной вероятностью следующему простому горшку присваивается бонус, по прошествии определенного времени с начала игры. После разбития горшка (не об голову) бонус появляется на той же клетке и его можно подобрать, перейдя на эту клетку.

## Режим ярости

Через определенное количество горшков мимо цели включается режим ярости – у бабки быстрее перезаряжаются способности, горшки она кидает быстрее. По прошествии режима ярости на поле появляется дополнительное сердечко.

## Тройной горшок

Через определенные промежутки времени бабка может запустить три обычных горшка сразу.

## Усилители

Усилитель дает персонажу определенную прибавку, что упрощает игру. Если они привязаны к горшку, то существуют на поле BUFFER\_EXISTANCE\_TIME сек. Чтоб забрать усилитель, нужно встать на клетку, на которой он находится, тогда сначала персонаж забирает усилитель, а потом переходит на клетку.

# Магазин

В магазине продаются скины и усилители.