Надо сделать:

ИИ для противника

Нарисовать юнитов/здания/шахты/ресурсов

Написать структуру игры:

* Чтение/сохранение карты
* Редактор карт
* Механику битв
* Механику построения здания
* Механику добычи
* Механику передвижения юнитов по карте
* Архитектура приложения

Написать небольшую обучалку

Сделать красивый интерфейс

План:

1. Архитектура приложения

2. Механика передвижения юнитов по карте

3. чтение/сохранение карты

4. Редактор карт

5. Механика построения зданий

6. Механика улучшения зданий

7. Нарисовать пару зданий, пару юнитов, ресурсы

8. Протестировать «Нулевую версию»

9. Механика добычи

10. Механика битв:

А. Рукопашный бой

Б. Дальний бой

В. Магические заклинания (тоже бой)

11. Поведение противника (ИИ)

12. Красивый интерфейс

13. ?баги

**01.07.2022**: начал делать архитектуру, доделал до момента «Рабочих», до функции «добыча». Столкнулся с проблемой с опытом и процессом добычи: для того, чтобы подняться на один уровень рабочему надо 5 раз принести какой-то ресурс. Но есть проблема: как мне написать функцию, которая будет управлять пошаговым процессом {пойти-добыть-принести-повторить}? ПС: может быть сделать отдельный класс, который будет отвечать за процесс добычи… ах да, при чем тут опыт: 1/5-ю опыта будет прибавляться, как только процесс перейдет на стадию «повторить». Также я встроил в объект «карта» объект «граф», с помощью которого я встроил поиск пути от точки к точке из другого проекта («FindingPath\_Simulation»). Поэтому с ходьбой юнитов осталось заморочиться на следующем: надо сделать так, чтобы при поиске пути учитывались подвижные и неподвижные препятствия (другие юниты, здания, деревья…). Из архитектуры осталось доделать здания, трех других юнитов (помимо рабочего, которого тоже надо доделать), ресурсы и шахты)))

**02.07.2022**: немного доработал механизм с действиями. Теперь концепт такой: есть ГЛАВНЫЙ ЦИКЛ, в котором выполняются все действия всех объектов текущей игры. (поочередно выполняется ф-я «do()», которая и отвечает за действия и состояния всех игровых объектов). Внутри «do()» вызывается одна из четырех функций: идти, строить, атаковать и специальной ф-ии (для каждого вида юнита – функция своя: для рабочего это добыча, для воина – марш-бросок, для стрелка – стрелять(вау!) и для мага - колдовать). Далее внутри каждой из функций проверяется состояние юнита в данный момент и переход к следующему состоянию.

20.07.2022: поправил код возвращения пути.