**Архитектура**

**! –** *класс* **!Player –** класс, описывающий характеристики игрока.

**– -** *поле*

\* - *метод* **- ID** – уникальный идентификатор(может пригодиться+-);

**- money{get; set;} –** количество денег;

***-* points{get; set;}** – количество очков, затрачиваемых на установку башен;

- **level** – имеющийся уровень игрока;

- **exp** – количество очков;

\***getAttack**() – по истечении времени запускает «battle defence»;

\***setTimer**() – устанавливает таймер до нападения;

**!Damaging –** абстрактный класс, описывающий всё, что может наносить урон.

- damageValue{get; set;} – величина, наносимого урона;

- damageSpeed{get; set;} – скорость атаки;

- damageRadius{get; set;} – радиус атаки;

\*setDamage(Damaging target) – наносит урон цели – target;

\*improve() – улучшение объекта по всем характеристикам или в зависимости от объекта;

<Использовать переопределение методов под определённый атакующий объект>

**!Enemies** **: Damaging –** класс, реализующий врагов, путём наследования от атакующих.

- health{get; set;} – количество жизней у врага;

- motionSpeed{get; set;} – скорость передвижения;

\*checkDeath() – проверка на отсутствие жизней;

\*kill() – уничтожение врага;

\*move() – метод, осуществляющий движение;

(или лучше вынести в отдельный скрипт(скорее всего!))

**!Towers –** класс, описывающий башни.

- cost{get;} – стоимость;

- level{get; set;} – уровень башни;

(у башни священника – интерфейс SLOWDOWN)

**!Mining –** класс, описывающий объекты для добычи золота.

- cost{get; } – стоимость за одну штуку;

- goldPerClick{get; set;} – количество золота за один клик;

- Interval{get; } – время, затрачиваемое на добычу золота в “запущенном режиме”;

- goldPerInterval{get; set;} – количество золота, добываемого в “запущенном режиме”;

\*getGoldClick() – метод, вызывающийся при нажатии на добычу;

\*getGoldInterval() – метод, описывающий “запущенный режим”(запускается таймер и по окончании добавляется N-ное количество золота, на протяжении времени двигается полоска прогресса);

**!Slowdown –** интерфейс дающий замедление…(или просто флаг)