Жанр и Идея игры: Оборона волн. Игрок должен добывать ресурсы, чтобы улучшить свою оборонительную линию и отбить как можно больше атак.

Алгоритмы: с каждой волной игра будет вычислять с каким типом монстров игроку сложнее всего справиться и будет добавлять их в большем количестве

Изображение выглядит как диаграмма

Автоматически созданное описание

ТЗ

1. Реализация персонажа
2. Реализация монстров и их перемещений
3. Создать алгоритм подбора трудного моба
4. Создание оборонительной линии.
5. Создание магазина и денег
6. Создание системы ресурсов