Хуй. Говно. Залупа

1. ***Основные объекты.***
   1. Клетки (объект, видимый только в редакторе)
   2. Клетки башен (место где можно построить башню)
   3. Клетки дороги (место по которому могут передвигаться юниты) + (можно добавить поле вязкости показывающий скорость передвижения юнита по дороге)
   4. Юниты (появляющиеся из объекта «Спаунер» объекты, перемещающиеся по дороге)
   5. Клетка замка (клетка, расположенная в соседстве с клеткой дороги, попадая на которую юниты отнимают у игрока «жизнь») + (можно добавить ремонт если интересно будет)
   6. Башня (объект, который выпускает «снаряды», которые при взаимодействии с юнитами уменьшают их здоровье)
   7. Спаунер (объект, из которого появляются монстры, обязательно соседствует с дорогой)
   8. Игрок (объект, который отображает состояние игрока на данный момент)
2. ***Основной интерфейс***

При запуске игры высвечивается главное меню. Там есть 4 кнопки (играть, редактор карт, настройки, выход). При нажатии кнопки «выход» - игра завершается. При нажатии кнопки «настройки» - игрок перемещается в меню настроек, содержащее (?) . При нажатии «редактор карт» игрока переносит в режим создания карт (можно располагать все клетки представленные в первом пункте (дороги обязательно должны начинаться у «Спаунера» и заканчиваться у «Замка», не должно существовать «Спаунеров» или «Замков» не связанных с дорогой), настроить поведение «Спаунера» (количество выпускаемых юнитов, их тип а также когда они будут выпущены), и настроить начальное количество «Золота» и «Здоровья» игрока). Каждое действие из названных должно быть обратимо (например, добавление клетки для башни посредством добавления в то же место еще одной и т.д.). В редакторе (где-нибудь в углу) будет находиться кнопка «Меню», которая будет позволять: 1) Выходить из редактора, сохранив созданную карту. 2) Выходить из редактора, не сохранив созданную карту. 3) Выходить из игры. 4) Заходить в настройки. . При нажатии кнопки «Играть» можно будет выбрать карту из ранее созданных и перейти собственно к игре.

1. ***Более подробное описание объектов.*** 
   1. На данный объект можно расположить клетку башни, клетку замка, спаунер или дорогу (только 1 объект)
   2. При нажатии мышкой на поле открывается меню выбора башни (для начала хватит одной или двух), башни можно построить если на это хватает золота у игрока, если башня уже есть, то открывается меню с возможностью продать башню, это действие вернет игроку сумму или часть суммы, потраченной на строительство башни.
   3. Клетки дороги обязательно должны быть проложены между замком и спаунером. В случае если это условие не выполнено нельзя сохранить карту.
   4. Юнит имеет некоторое количество здоровья и золота. При достижении здоровьем нуля, юнит исчезает, а его запас золота переходит к игроку. При достижении юнитом замка у игрока отнимается одно очко здоровья. Если в спаунерах и на карте кончаются юниты, то игрок объявляется победителем.
   5. Вроде все уже описал в «кратком обзоре»
   6. Имеет показатель урона, скорости и радиуса. При приближении юнита на расстояние меньшее радиуса выпускает в него снаряды. Снаряды при попадании наносят урон. Выпускаются снаряды с частотой, зависящей от скорости.
   7. При нажатии на объект (доступно только в режиме редактора) + (можно добавить просмотр волн, но не обязательно) открывается меню с возможностью добавить событие. При добавлении события открывается окно с полями выбора времени события, и всеми типами юнитов, у которых можно настроить количество, которое появится. Появляются юниты с определенным интервалом, который менять нельзя. Если во всех спунерах на карте кончились выпускаемые юниты и на карте нету юнитов , то игрок объявляется победителем.
   8. Имеет параметры здоровья и золота, при достижении параметром здоровья нуля игра заканчивается поражением игрока. Золото требуется для постройки башен.
2. ***Геймплей.***

После выбора карты и начала игры игрок может нажимать на клетки башен и строить на них башни. Спаунеры работают согласно настройкам заложенным в них на моменте создания карты и игрового таймера, который привязан к реальному времени (ну чтобы геймплей на разных девайсах не отличался). При достижении во всех спаунерах количества юнитов готовящихся к отправлению и монстров на карте нуля, игрок побеждает. При достижении здоровьем игрока нуля – он проигрывает. Конец очереди в спаунерах можно считать например посредством хранения где-нибудь переменной отвечающей за общее количество монстров в игре.