Tanks Offline

Мой проект представляет собой игру с видом сверху, где игрок управляет танком и должен уничтожать противников и не давать им уничтожить базу.

Классы:

***Player*** – класс танка под управлением игрока, имеет методы:

* shoot –выстрел.
* reload – перезарядка.
* move – передвижение игрока.
* hit – попадание в игрока.
* pickUp – поднятие усиления.
* death – смерть игрока.
* teleport – перемещение игрока в новую точку при респауне или завершении уровня.
* turn – поворот танка.
* towerTurn – поворот башни танка.

***Game*** – класс игры, объединяет действия других классов, методы:

* start – наало инры.
* nextLevel – переход к следующему уровню.
* defeat – поражение игрока.
* timer – получение времении игры.
* Interface – постоянное отображение интерфейса.

***Enemy*** – класс противника, методы:

* spawn – появление противника.
* shoot – выстрел.
* reload – перезарядка.
* move – движение.
* turn – поворот.
* towerTurn – поворот башни.
* hit – получение урона.
* destroy – уничтожение.

***Object*** – класс объекта, расположенного на карте и уничтожаемого/ не уничтожаемого выстрелами, методы:

* hit – получение урона.
* spawn – появление.
* destroy – уничтоение.

***Bullet*** – класс снаряда, выпускаемого игроком, либо противником, методы:

* spawn – появление.
* hit – получение урона.
* despawn – уничтожение снаряда при вылете за карту.

***Menu*** – класс стартового меню и окна, вызываемого при нажатии клавиши Esc, методы:

* Методы пока неизвестны.

Методы написаны примерно, названия будут изменены позже, также будут добавлены новые.

Дополнительная информация:

Автор: [*Вокуев Тимофей*](https://vk.com/id517827304) - ВК