1.1)Загрузочное окно с кнопкой играть(картинка есть) - одна функция.

1.2)Катсцена предыстории.

2)Меню выбора уровня - одна функция

3)Игровой процесс

3.1)Событие прокачки

3.2)Сам уровень

4)Информация о спавне врагов, персонажа, препятствий, моделей в txt файле в папке программы(data)

5)Функция загрузки изображений и загрузки карты.

6)Классы

6.1)2 основных класса какой либо персонаж, то есть враг или герой(Creature) и оружия(Weapon)

6.2)Отдельные классы оружия, персонажей и врагов, унаследованных от основных.

Creature: инициализация: hp, speed

Weapon: инициализация: damage, splash, distance

функции: атака(attack)