

Итак, предлагаю сделать так (помимо описанной в файле model.odg общей модели).

Статичные данные о юнитах и технологиях (hp, damage для юнитов, id, name, provides и requires для технологий) хранить в отдельных xml-файлах. Хранить динамические данные (города, различные юниты на карте и т.д.) для игры в xml-файле можно только в том случае, если мы сделаем сохранение/загрузку игры. Сам xml-файл тогда и будет сохранением.

Храним статичные данные о технологиях в отдельном графе. У каждой технологии есть id, name, provides и requires. Соответственно, в xml файле сделать что-нибудь такое:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<technology>
  <id>1</id>
  <name>Обработка железа</name>

  <provides>
    // id юнитов, которых позволяет нанимать технология. 2 и 3 –
    // например, мечник и копьеносец.
    <units>2,3</units>
    // id технологий, которые позволяет изучать эта технология
    <technologies>2</techonologies>
  </provides>

  <requires>
    // id технологий, которые необходимо изучить для изучения
    // этой технологии
    <technologies>0</techonologies>
    // Ресурсы, которые необходимы для изучения технологии.
    // Как можно изучать обработку железа, если игрок не нашёл
    // железо? 1 – это (пусть) железо.
    <resources>1</resources>
  </requires>
</technology>

<technology>
  <id>0</id>
  <name>Каменное оружие</name>

  <provides>
    // Например, 0 и 1 – это рабочий и воин с дубинкой :)
    <units>0,1</units>
    <technologies>1</techonologies>
  </provides>

  <requires>
    // Ничего.
    <technologies></techonologies>
    // 0 – это камень.
    <resources>0</resources>
  </requires>
</technology>
```

Технологии (и юнитов) нам выдумывать не придётся: у меня есть друг, весьма

сведущий в истории, который может составить список технологий и юнитов :)

Юнитов сделать аналогично:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<unit>
  <id>0</id>
  <name>Рабочий</name>
  <health>5</health>
  <damage>0</damage>
</unit>

<unit>
  <id>1</id>
  <name>Воин</name>
  <health>10</health>
  <damage>1</damage>
  // Это количество «единиц» в одном юните.
  // Возможно надо добавить это поле. Макеев же предложил сделать по
  // типу Heroes of Might and Magic.
  // Тогда расчёт нанесённого урона будет завязан на этом значении
  // (ну и damage тоже).
  // В общем, тоже надо подумать.
  <count>5</count>
</unit>
```

Для каждого игрока храним массив (динамический) исследованных технологий. Индекс массива = id технологии, значение ячейки = 1 — исследовано, 2 — доступно для исследования, 0 — не исследовано. Массив обновляется при каждом исследовании.

Насчёт хранения юнитов я пока ещё не продумал до конца. Но точно надо хранить информацию о всех юнитах игрока, также нужно будет хранить ссылки на этих юнитов в ячейках карты.