Игровой проект – Battler

Первая версия проекта – консольная, а, значит, как считаю, её можно реализовать легчайшим образом

Игровой процесс происходит на шахматной доске размера W на H

В общем случае каждая клетка имеет «игровой объект», но в первейшей версии пусть игровой объект будет назван «фигура» и описан следующими параметрами: health, damage, range, move speed. Опишу их:

Health – важнейший параметр фигуры, так как если он будет меньше 0, то фигура выбывает с поля

Damage – параметр, который снижает health вражеской фигуры

Range – параметр, который показывает максимальное количество клеток до фигуры, здоровье которой можно снизить

Move – параметр, который показывает максимальное количество клеток, на которое игрок может переместить фигуру за один ход

Помимо параметров выше есть параметры их текущего (фактического) состояния, то есть это такие, как curHP, curM.