ЗАДАЧА

4) Фича "Базовое наполнение игрового мира"  
- Введение понятия сущности (придумать название) в коде игры (Связь с фичей "Базовый игровой мир") (сущность это все, что находится в мире)  
- Базовая сущность - Строение (по ГДД выявить параметры, минимально нужный набор)  
- Визуализация строения (логика отдельно, компонент визуализации отдельно)  
- Логика спауна сущностей в указанных тайлах (Связь с фичей "Базовый игровой мир")

.

Правильно ли я понимаю.

1. Мир уже есть, наполнен биомами с полями, горами, реками и минимальным количеством дорог. Grid layer – initial. Моя задача на grid layer – base наполнить эту карту минимальным количеством строений, которые упомянуты в ГДД

Each new city starts with a certain set of structures, among which there are always at least two: the Warehouse and a Residential structure (the number of structures depends on the city).

1. Вижу путаницу. Определимся тогда. Тайл - это трава/вода/песок. Что-то на что можно поставить строение. Строения - все что может ставить в мире игрок.  
   Тут вот горы/дороги/здания/декор и т.п.  
   Соответственно мир просто координаты тайлов в которых что-то может быть
2. Минимальный набор структуры

int[][]– position,

StructureType ,

С сервера приходит спецификация, имеющая эту информацию.

2) В изометрии не нужен z - зачем он? зачем vector3? И зачем вектор. Думаю можно и int-овые использовать стуктуры.  
Ориентация - пока не ясно будут ли повернутые здания, нет такого, не можем вращать. Потому пока не надо.  
Тип да - описать можно как enum по доке или как классы наследники

1. Каждая структура визуально представляет из себя спрайт, занимающий один или несколько тайлов, упакованная в Prefab.

Т.о. у нас есть 4 префаба по каждой структуре – в зависимости от ориентации.

Если структура со всех сторон одинаковая (например, фонтан), то префаб будет один.

Основные поля структуры - visualization

StructureType

Position

sprite – визуализация структуры

Основные поля структуры - logic

StructureType

Owner

Cost [SWIO]

Cost [energy]

ConstructionPeriod

Income

3) Да. Есть визуализация и отдельно логика. Ориентации нет. У визуализации строения в мире нет понятия этапов постройки, это отдельная фича.  
По полям структуры - да, базовое самое выбрано верно.

4) Ориентации нет.

1. Enum StructureType может быть таким.

Warehouse

Residential (provide the grow of city Population)

Businesses (provide the highest income of Cash)

Production (provide the highest income of Energy)

Community (increase the Population cap and, as the result, the size of the city — open access to new districts)

Entertainment (passively increase the efficiency of Residential structures next to them)

Research (passively increase the efficiency of Production structures next to them)

Tourist (passively increase the efficiency of Businesses structures next to them)

5) Все верно, но наизусть не помню доку

1. Чтобы связать все структуры воедино нужен словарь структур

< StructureType, , structure>.

6) Согласен, если будет не оптимально то что-то иное придумаем

1. В своем решении понятие тайлов я меняю на понятие структур. В основном методе, реализующем визуализацию структур, я, на уровне base помещаю в игру структуры,

По типу и ориентации получаю из словаря словарей структуру. Инстанциирую ее в указанных координатах с первым спрайтом начала строительства.

7) Звучит логично, то что надо.