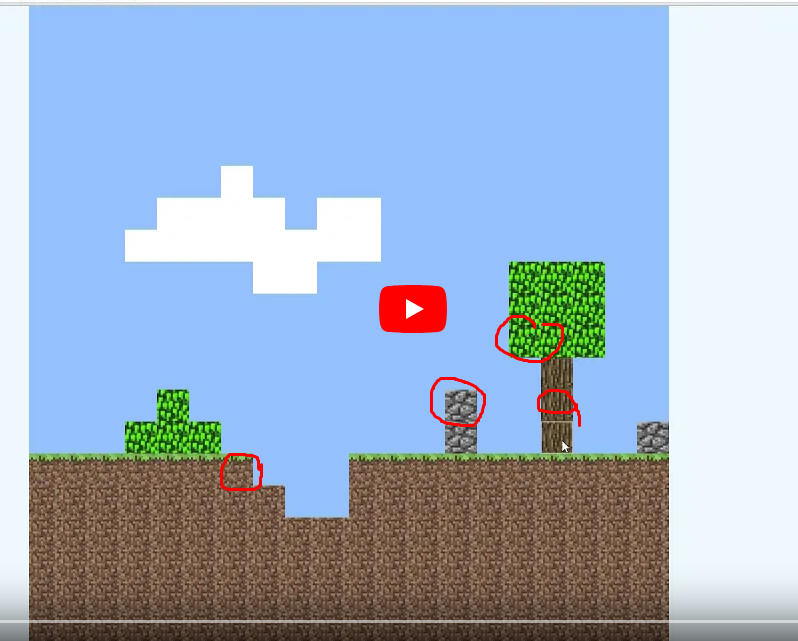
תכנון הפרוייקט:

מסך ראשי - לוגו באמצע, רקע כפתור כניסה.  
מסמך הסבר על המשחק, יהיה במשתנה כדי שיהיה קל לערוך אותו.  
(btn שלנו יעשה remove לdiv שמכיל את כל המסך הראשי)

יהיה ccss לקונטיינר ספצפי שיכיל את גודל התמונה הקבועה, את שרק האופציות נוסיף בתוך אובייקט.  
כלים – תת אובייקטים ומהם נוכל לקבל את הסוג של המשאב עליו הוא יכול לעבוד.



\*הזרימה של המשחק – בהתחלה יהיה המסך פתיחה, הכפתור יהרוג את המסך.  
\*קריאה לפונקציה שיוצרת את המשחק.  
\*טעינה של הכלים.

\*יצירה של css עבור כל תמונה   
\*יצירה של אובייקט שיכיל את הכלים ובתוך מערך את סוג הclass css שהוא יכול לעבוד עליו.  
\* המטריצה שלנו תעבוד לפי הגודל של המסך, 90VH 40VW והריבועים יחולקו לפי 2vw 5vh  
\*2 משתנים שיכילו את הcurrent – אחד לכלי הנבחר והשני לסוג אלמנט שאספנו.

לוגיקה- כאשר נאסוף את הכלי עבודה שלנו הוא ישמר באחד מהמשתני עזר. אם נלחץ על אחד מהאלמנטים תבצע בדיקה בתוך האובייקט המקושר אליהם האם הם יכולים לעבוד אחד על השני.

אם כן- הclass יתווסף למשתנה עזר השני שלנו ובקוביית event הנוכחית נסיר את הclass עם מתאם האלמנט.

אם לא – לא יקרה כלום. אולי הtool יהבהב כמו בסרטון

הצבת האלמנט במקום אחר- רק בclass דיפולטיבי וריק. אם יש class נוספים לא נוכל לערוך ולהוסיף את הclass עם האלמנט למקום הזה  
  
  
מראה המשחק – בריצה הראשונה על המטריצה נכנס רק class שמיים בכל המשחק.  
אדמה – 4 שורות מסוף המטריצה, השורה האחונה תשים דשא.  
עצים,שיחים, אבנים. - נכין מערך עץ דיפולטיבי, אותו נוכל להציב ביחס לclass סוף האדמה.  
ענן – גם מערך דו מימדי דיפולטיבי, אותו לא נוכל "להרים"

כלים -   
פונקציה שתיצור לי כלי חדש ותכניס לאובייקט את הכלי החדש ואיזה אלמנטים היא יכולה לעבוד איתם.