В играта имаме следните обекти – всички са 2мерни char масиви:

1. Статични :
   1. Неразрушаеми:
      1. Дърво
      2. Къща
   2. Разрушаеми:
      1. Ограда – има живот, може да се стреля по нея
2. Подвижни:

Всички имат определена скорост на движение в някакви +- граници от скоростта на героя

* 1. Животни- като ги убие героят дават опредлен бонус, имат живот , всяко има или няма защита или атака.

При колизия – като хората

* 1. Хора- имат:
     1. Живот
     2. атака –изхабява се при атакуване, умножава се по Х само за героя
     3. защита – като допълнителен живот, разрушава Х пъти по бързо, само за героя 1/Х
     4. стрелба –като свойство
     5. ограничен брой муниции
     6. злато – за размяна на всичко останало,
     7. опит Х – само за героя - увеличава се в зависимост от броя убити

Хората имат част от тези свойства, като само героят има опит.

* Warrior, killer, thief – тези можем да ги стреляме или (при колизия като меню от действия) се бием или бягаме. като ни вземат част от защитата или живота.Ако ги убием оставят на място бонус killer-муниции ако има, thief – злато, Warrior-нищо
* Villager, trader – тези можем да утрепем със стрелба или (при колизия като меню от действия) да ги утрепем и да им вземем само златото или да търгуваме с тях – търговеца разменя всичко за всичко, селяка- само живот за злато.

В играта имаме:

1. Статична карта с разположени статични обекти;
2. Определен брой подвижни обекти, които се появяват от краищата на картата или от дървета(животни) или къщи(хора) и се движат произволно(може да е праволинейно или рандом смяна на посока) до сблъсък или изход от картата или друга къща/дърво.

* Killer има ограничени муниции и стреля в посоката на движение на произволен интервал
* Ако има време да добавим attractor може warrior да гони героя, като се озове на някакво разстояние от него.

За да има цел играта може картата да има защитена с огради и войници къща, до която трябва да стигне героя.

Код за писане:

1. Класове с обектите – почти са написани от Хинка вече
2. Инициализация на обектите като чар матрици- в класа Init- демек да ги нарисуваме;
3. Методи за движение на обектите – в еъркомбата има за еднопосочно движение, трябва да се направи за всички посоки + промяна на посоката при колизия+ следене на посоката заради стрелбата и колизиите(метода е и за 6 точка)
4. Събития при колизия – спиране или промяна на посоката, отнемане на живот или меню с действия
5. Менюта с действия – атака, бягство, търговия...
6. В еъркомбата самолета се движи във всички посоки със стрелките, трябва да се добави следене на посоката на движение заради сблъсъците и стрелбата.

Рендъра на екрана може да се вземе от комбата