Разучаване и Прототип

1. Разучаване на Phaser 3 и Java сървър използван за играта
2. Избиране на tile система
3. Разучаване на tile системата или използване на готова вече във Phaser? Има ли такава във Phaser която е достатъчно добра?
4. Как ще върви играта? Коя информация ще има клиента, коя ще получава от сървърът
5. Разузнаване на socketIO и интеграцията му в Java сървърът
6. Реализиране на Java сървър и пренасянето на текуща информация за Game State към клиента. За начало само да работи, не във оптимизиран вид
7. Реализиране на играта в основен вид, без HUD. Вход от клиента да бъде пренасян към сървърът и да виждаме промяната която прави сървърът (например поставяне на обект)