Используя С++ и при необходимости **любой** доступный С/С++ движок (SDL, HGE, cocos2d-x, Urho3D и т.д.), реализовать прототип игры:

Окно не меньше чем 1024х768, на нем изометрическая комната конечного размера, примерно 30х30 клеток;

В одном углу комнаты находится стартовая клетка где стоит наш ПЕРСОНАЖ.

Клик левой мышью по любой клетке пола заставляет нашего персонажа бежать в ту клетку.

Клик правой мышкой по клетке пола переключает состояние клетки из ПУСТО в ЗАНЯТО и обратно (например, там появляется ящик или наоборот яма) - это нужно чтобы строить препятствия;

Наш персонаж НЕ должен бегать по ЗАНЯТЫМ клеткам, то есть должен обегать их.

На стенах расположены ПУШКИ стреляющие ОГНЕННЫМИ ШАРАМИ с некоторой периодичностью (на ваш вкус);

Из одной клетки в другую (туда-сюда) ходит ПАТРУЛЬ.

Наш персонаж погибает если касается ПАТРУЛЯ или ОГНЕННОГО ШАРА.

Чтобы выиграть надо добежать персонажем до противоположенного угла комнаты.

Оцениваются:

1. Соответствие техническому заданию;

2. Стабильность приложения;

Нужно присылать:

1. Исходники проекта и компилируемый проект;

2. Скомпилированный исполняемый файл - если не запустится, то считаем, что работа не выполнена.

Срок выполнения тестового задания - по готовности (просьба сориентировать о планируемых сроках выполнения ответным письмом).