Что есть сейчас:

1. Класс травы
2. Класс деревьев
3. Класс овец
4. Класс волков
5. Класс контроллер
   1. Заспаунить растения

Взаимодействие объектов:

* ~~Контроллер определяет возможности и взаимную видимость объектов, передает эту информацию в каждый объект.~~
* Каждый имеет информацию о всех и выбирает, кого видит и с кем может взаимодействовать.

В контроллер – массивы растений и зверей

В зверей – алгоритм определения видимости из массива

В контроллер – добавить ветер

В деревья – разделить объем еды и размер дерева; дерево без еды не всегда мертвое

В контроллер – вызов функций жизни (роста, поиска еды, …) всех объектов

В траву – функции жизни: роста

В деревья – функции жизни: роста и восстановления

В овец – функции жизни: роста, движения, изменения внутренних характеристик, поиска еды, размножения, действий к другим объектам

В волков - функции жизни: роста, движения, изменения внутренних характеристик, поиска еды, размножения, действий к другим объектам

В объекты – функции определения действия эффектов

В контроллер – команды трансляции эффектов объектам

Взаимодействие зверей всегда разделено на 2 части, например, А-атака, Б-уменьшение количества жизней.

*Продумать:*

* *Многопользовательский режим: возможности, управление, передача команд контроллеру, ЦЕЛИ соревнования.*
* *Графический интерфейс: отправка данных из контроллера, и т.д.*
* *Возможности игроков*