**choiceOfPath:**

beginTileCount – liczba punktów startowych

endTileCount – liczba punktów końcowych

Path:

Cost – liczba kafelek ściezki

shotAtTiles – liczba kafelek ostrzeliwanych przez wieże

towers – liczba wież

sumTowerPlace – liczba miejsc w których można postawić wieże

Begin – kafelek początkowy ścieżki

End – kafelek końcowy ścieżki

x,y współrzędne kafelka

no – numer kafelka (Begin i End mają osobne numeracje)

Enemy – przeciwnicy

type – typ przeciwnika

enemies – liczba przeciwników którzy wyszli (begin) lub doszli (end) do kafelka

endMeanHealth – poziom życia po dotarciu do kafelka, dla kafelka Begin zawsze ma wartość NaN.

Waves

cash – pieniądze na zakup przeciwników.

Towers

cash – pieniądze na zakup wież.

**levelData:**

Table – lista kafelków należących do ścieżki

Enemy

count – liczba dostępnych przeciwników (ujemna - bez ograniczeń)

speed – prędkość

startHealth – początkowy poziom życia

armour – “zbroja” zadane obrażenia to bulletStrength – armour

destroyCoins – pieniądze otrzymane za zniszczenie przeciwnika

cost – koszt wypuszczenia przeciwnika

coinsToEnd – pieniądze otrzymane za dojście przeciwnika do końcowgo kafelka

no – numer przeciwnika

type – typ przeciwnka

tag – rodzaj obiektu (Enemy – przeciwnik)

Tower

count – liczba dostępnych wież (ujemna - bez ograniczeń)

speed – prędkość obrotu wieży

rateofFire – szybkostrzelność

force – siła strzału (zasięg)

bulletStrength – obrarzenia zadawne przez pociski

cost – koszt postawienia wieży

no – numer wieży

type – typ wieży

tag – rodzaj obiektu, który jest ostrzeliwany (Enemy – przeciwnik)

choiceOfPathData = <?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>

<Answer xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" title="ChoiceOfPathData">

<ChoiceOfPath beginTileCount="2" endTileCount="2">

<Path cost="17" shotAtTiles="3" towers="1" sumTowerPlace="30" hits="0" nohits="0">

<Begin x="2" y="12" no="0">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

</Begin>

<End x="3" y="0" no="0">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="0" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="0" />

</End>

<Table />

</Path>

<Path cost="22" shotAtTiles="3" towers="1" sumTowerPlace="43" hits="0" nohits="0">

<Begin x="2" y="12" no="0">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

</Begin>

<End x="9" y="1" no="1">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="0" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="0" />

</End>

<Table />

</Path>

<Path cost="16" shotAtTiles="5" towers="1" sumTowerPlace="33" hits="0" nohits="0">

<Begin x="7" y="10" no="1">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

<Enemy type="Paper" enemies="1" endMeanHealth="NaN" />

</Begin>

<End x="3" y="0" no="0">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="0" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="0" />

</End>

<Table />

</Path>

<Path cost="21" shotAtTiles="5" towers="1" sumTowerPlace="46" hits="0" nohits="0">

<Begin x="7" y="10" no="1">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

<Enemy type="Paper" enemies="1" endMeanHealth="NaN" />

</Begin>

<End x="9" y="1" no="1">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="0" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="0" />

</End>

<Table />

</Path>

<Waves cash="140" />

<Towers cash="90" />

</ChoiceOfPath>

</Answer>

levelData = <?xml version="1.0" encoding="utf-16"?>

<Answer xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" title="LevelData">

<LevelPath beginTileCount="2" endTileCount="2">

<Path cost="17" shotAtTiles="3" towers="1" sumTowerPlace="30" hits="0" nohits="0">

<Begin x="2" y="12" no="0">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

</Begin>

<End x="3" y="0" no="0">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="0" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="0" />

</End>

<Table>

<Element x="2" y="0" z="12" />

<Element x="2" y="0" z="11" />

<Element x="2" y="0" z="10" />

<Element x="2" y="0" z="9" />

<Element x="2" y="0" z="8" />

<Element x="2" y="0" z="7" />

<Element x="3" y="0" z="7" />

<Element x="4" y="0" z="7" />

<Element x="4" y="0" z="6" />

<Element x="4" y="0" z="5" />

<Element x="3" y="0" z="5" />

<Element x="2" y="0" z="5" />

<Element x="2" y="0" z="4" />

<Element x="2" y="0" z="3" />

<Element x="2" y="0" z="2" />

<Element x="2" y="0" z="1" />

<Element x="3" y="0" z="1" />

<Element x="3" y="0" z="0" />

</Table>

</Path>

<Path cost="22" shotAtTiles="3" towers="1" sumTowerPlace="43" hits="0" nohits="0">

<Begin x="2" y="12" no="0">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

</Begin>

<End x="9" y="1" no="1">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="0" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="0" />

</End>

<Table>

<Element x="2" y="0" z="12" />

<Element x="2" y="0" z="11" />

<Element x="2" y="0" z="10" />

<Element x="2" y="0" z="9" />

<Element x="2" y="0" z="8" />

<Element x="2" y="0" z="7" />

<Element x="3" y="0" z="7" />

<Element x="4" y="0" z="7" />

<Element x="4" y="0" z="6" />

<Element x="4" y="0" z="5" />

<Element x="3" y="0" z="5" />

<Element x="2" y="0" z="5" />

<Element x="2" y="0" z="4" />

<Element x="2" y="0" z="3" />

<Element x="2" y="0" z="2" />

<Element x="2" y="0" z="1" />

<Element x="3" y="0" z="1" />

<Element x="4" y="0" z="1" />

<Element x="5" y="0" z="1" />

<Element x="6" y="0" z="1" />

<Element x="7" y="0" z="1" />

<Element x="8" y="0" z="1" />

<Element x="9" y="0" z="1" />

</Table>

</Path>

<Path cost="16" shotAtTiles="5" towers="1" sumTowerPlace="33" hits="0" nohits="0">

<Begin x="7" y="10" no="1">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

<Enemy type="Paper" enemies="1" endMeanHealth="NaN" />

</Begin>

<End x="3" y="0" no="0">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="0" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="0" />

</End>

<Table>

<Element x="7" y="0" z="10" />

<Element x="7" y="0" z="9" />

<Element x="7" y="0" z="8" />

<Element x="7" y="0" z="7" />

<Element x="6" y="0" z="7" />

<Element x="5" y="0" z="7" />

<Element x="4" y="0" z="7" />

<Element x="4" y="0" z="6" />

<Element x="4" y="0" z="5" />

<Element x="3" y="0" z="5" />

<Element x="2" y="0" z="5" />

<Element x="2" y="0" z="4" />

<Element x="2" y="0" z="3" />

<Element x="2" y="0" z="2" />

<Element x="2" y="0" z="1" />

<Element x="3" y="0" z="1" />

<Element x="3" y="0" z="0" />

</Table>

</Path>

<Path cost="21" shotAtTiles="5" towers="1" sumTowerPlace="46" hits="0" nohits="0">

<Begin x="7" y="10" no="1">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="NaN" />

<Enemy type="Paper" enemies="1" endMeanHealth="NaN" />

</Begin>

<End x="9" y="1" no="1">

<Enemy type="Bottle" enemies="0" endMeanHealth="0" />

<Enemy type="Paper" enemies="0" endMeanHealth="0" />

</End>

<Table>

<Element x="7" y="0" z="10" />

<Element x="7" y="0" z="9" />

<Element x="7" y="0" z="8" />

<Element x="7" y="0" z="7" />

<Element x="6" y="0" z="7" />

<Element x="5" y="0" z="7" />

<Element x="4" y="0" z="7" />

<Element x="4" y="0" z="6" />

<Element x="4" y="0" z="5" />

<Element x="3" y="0" z="5" />

<Element x="2" y="0" z="5" />

<Element x="2" y="0" z="4" />

<Element x="2" y="0" z="3" />

<Element x="2" y="0" z="2" />

<Element x="2" y="0" z="1" />

<Element x="3" y="0" z="1" />

<Element x="4" y="0" z="1" />

<Element x="5" y="0" z="1" />

<Element x="6" y="0" z="1" />

<Element x="7" y="0" z="1" />

<Element x="8" y="0" z="1" />

<Element x="9" y="0" z="1" />

</Table>

</Path>

<Enemy count="-1" speed="2" startHealth="20" armour="2" destroyCoins="0" cost="10" coinsToEnd="100" no="0" type="Paper" tag="Enemy" />

<Enemy count="-1" speed="1" startHealth="5" armour="1" destroyCoins="20" cost="10" coinsToEnd="15" no="1" type="Bottle" tag="Enemy" />

<Tower count="-2" speed="550" rateofFire="1" force="1010" bulletStrength="30" cost="40" no="0" type="Tower" tag="Enemy" />

<Waves cash="140" />

<Towers cash="60" />

</LevelPath>

</Answer>