Wymiana informacji z serwerem następuje poprzez dane tekstowe w formie XML. Dane XML są wysyłane na adres serwera na port 5001. Serwer w odpowiedzi wysyła również dane tekstowe w formie XML.

Planszę gry stanowi zbiór nxm prostopadłościanów. Gdize n i m to odpowiednio szerokość i wysokość planszy wyrażona w prostopadłościanach. XML definiujący planszę gry:

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

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

<!-- Informacja o tym, że dalej będzie definiowana plansza gry. -->

<Tilemap>

<!-- Oznaczenie tabeli. Tabela zawiera tyle wierszy i kolumn ile wierszy i kolumn posiad aplansza. -->

<Table>

<Row>

<!-- Określenie rodzaju pojedynczego prostopadłościanu. Dopuszczalne typy to Ground i Water. Po prostopadłościanie typu Water mogą poruszać się przeciwnicy. -->

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<!-- Określenie typu dla prostopadłościanów o specjalnych własnościach. End oznacza koniec ścieżki. Jest to miejsce, do którego mają dotrzeć przeciwnicy. -->

<Cell><Data type="End">Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<!-- Określenie typu dla prostopadłościanów o specjalnych własnościach. Begin oznacza początek ścieżki. Jest to miejsce w którym pojawiają się przeciwnicy. -->

<Cell><Data type="Begin">Water</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data type="Begin">Water</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data type="End">Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data type="Begin">Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data type="End">Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data type="Begin">Water</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data type="End">Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Water</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

<Row>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

<Cell><Data>Ground</Data></Cell>

</Row>

</Table>

</Tilemap>

</Data>

Po wysłaniu danych, zwracana jest informacja w postaci XML. W przypadku definicji planszy gry zwracane są dane XML z informacją o poprawności (lub nie) informacji przekazanej do serwera:

<?xml version="1.0"?>

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

XML definiujący typy przeciwników:

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

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

<!-- Komenda dla serwera. SetEnemies oznacza nakaz zdefiniowania typów przeciwników. -->

<Command name="SetEnemies">

<!-- Lista typów przeciwników. -->

<SetEnemies>

<!-- Definicja typu przeciwnika. no – numer typu, count – maksymalna liczba przeciwników (wartość ujemna oznacza dowolną liczbę przeciwników), speed – szybkość przemieszczania się przeciwników, startHealth – ilość początkowego życia, armour – stopień odporności na strzały wież, cost – koszt stworzenia i wysłania przeciwnika, destroyCoins – kwota jaką dostej zarządca wież za zniszczenie przeciwnika, coinsToEnd – kwota jaką dostaje zarządca przeciwników za dotarcie przeciwnika do punktu końcowego, type – nazwa typu przeciwnika, tag – nazwa rodzaju obiektu. -->

<Enemy no="1" count="-1" speed="2" startHealth="20" armour="2" cost="30" destroyCoins="30" coinsToEnd="40" type="Paper" tag="Enemy">

</Enemy>

</SetEnemies>

</Command>

</Data>

Po utworzeniu typów przeciwników zwracana jest informacja o poprawności wykonania komendy.

XML definiujący typy wież:

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

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

<!-- Komenda dla serwera. SetTowers oznacza nakaz zdefiniowania typów wież. -->

<Command name="SetTowers">

<!-- Lista typów wież. -->

<SetTowers>

<!-- Definicja typu wieży. no – numer typu, count – maksymalna liczba wież (wartość ujemna oznacza dowolną liczbę wież), speed – szybkość rotacji wieży, rateofFire – szybkostrzelność wieży, force – siła z jaką wyrzucany jest pocisk, bulletStrength – ilość zadanych ran, cost – koszt postawienia wieży, type – nazwa typu wieży, tag – rodzaj obiektu który atakować będzie wieża. -->

<Tower no="0" count="-10" speed="1000" rateofFire="1" force="1000" bulletStrength="5" cost="10" type="Tower" tag="Enemy">

</Tower>

</SetTowers>

</Command>

</Data>

Po utworzeniu typów wież zwracana jest informacja o poprawności wykonania komendy.

XML definiujący dodanie wieży:

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

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

<!-- Komenda dla serwera. AddTower oznacza nakaz utworzenia wieży. -->

<Command name="AddTower">

<!-- Dodanie wieży. no – numer typu wieżu, x,y – współrzędne położenia wieży. -->

<AddTower no="0" x="2" y="8">

</AddTower>

</Command>

</Data>

Po utworzeniu wieży zwracana jest informacja o poprawności wykonania komendy.

Utworzenie przeciwnika i wypuszczenie go wybraną ścieżką:

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

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

<!-- Komenda dla serwera. StartEnemy oznacza nakaz utworzenia przeciwnika i wypuszczenia go wybraną ścieżką. -->

<Command name="StartEnemy">

<!-- Utworzenie przeciwnika. no – typ przeciwnika. -->

<StartEnemy no="1">

<!-- Określenie punktu startowego. no – numer punktu. -->

<Begin no="1">

</Begin>

<!-- Określenie punktu końcowego. no – numer punktu. -->

<End no="2">

</End>

</StartEnemy>

</Command>

</Data>

Po utworzeniu przeciwnika zwracana jest informacja o poprawności wykonania komendy.

Żądanie przesłania informacji o ścieżkach:

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

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

<!-- Komenda dla serwera. GetChoiceOfPathData oznacza nakaz przesłania informacji o ścieżkach. -->

<Command name="GetChoiceOfPathData">

</Command>

</Data>

Zwracana przez serwer informacja:

<?xml version="1.0"?>

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

<!-- Lista ścieżek. beginTileCount – liczba punktów początkowych, endTileCount – liczba punktów końcowych. -->

<ChoiceOfPath beginTileCount="4" endTileCount="4">

<!-- Informacje o ścieżce. cost – koszt przejścia ścieżki, shotAtTiles – liczba ostrzeliwanych kafelków ścieżki, towers – liczba wież przy ścieżce, sumTowerPlace – liczba wolnych miejsc do postawienia wież (tak aby ostrzeliwały ścieżkę), hits – liczba pocisków które trafiły w przeciwnika, nohits – liczba pocisków, które nie trafiły w przeciwnika. -->

<Path cost="12" shotAtTiles="3" towers="1" sumTowerPlace="26" hits="0" nohits="0">

<!-- Początek ścieżki. x, y – współrzędne początku ścieżki, no – numer punktu początkowego. -->

<Begin x="1" y="12" no="0">

<!-- Początek ścieżki. x, y – współrzędne początku ścieżki, no – numer punktu początkowego. -->

<!-- Informacja o przeciwnikach, którzy weszli ścieżkę. type - nazwa typu przeciwnika, enemies – liczba przeciwników, którzy weszli na ścieżkę, endMeanHealth – średni poziom życia przeciwników, którzy wchodzą na ścieżkę. -->

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

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

</Begin>

<!-- Koniec ścieżki. x, y – współrzędne początku ścieżki, no – numer punktu końcowego. -->

<End x="1" y="0" no="0">

<!-- Informacja o przeciwnikach, którzy przeszli ścieżkę. type - nazwa typu przeciwnika, enemies – liczba przeciwników, którzy dotarli do końca ścieżki, endMeanHealth – średni poziom życia przeciwników, którzy dotarli do końca ścieżki. -->

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

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

</End>

<Table />

</Path>

<Path cost="15" shotAtTiles="3" towers="1" sumTowerPlace="31" hits="0" nohits="0">

<Begin x="3" y="12" no="1">

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

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

</Begin>

<End x="4" y="0" no="1">

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

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

</End>

<Table />

</Path>

<Path cost="13" shotAtTiles="0" towers="0" sumTowerPlace="34" hits="0" nohits="0">

<Begin x="8" y="10" no="2">

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

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

</Begin>

<End x="10" y="1" no="2">

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

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

</End>

<Table />

</Path>

<Path cost="19" shotAtTiles="0" towers="0" sumTowerPlace="38" hits="0" nohits="0">

<Begin x="11" y="12" no="3">

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

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

</Begin>

<End x="14" y="0" no="3">

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

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

</End>

<Table />

</Path>

<!-- Dostępne środki dla menadżera przeciwników. -->

<Waves cash="150" />

<!-- Dostępne środki dla menadżera wież. -->

<Towers cash="90" />

</ChoiceOfPath>

</Answer>

Żądanie przesłania szczegółowych informacji o stanie gry:

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

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

<Command name="LevelData">

</Command>

</Data>

<?xml version="1.0"?>

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

<!-- Lista ścieżek oraz zbiór informacji o stanie gry. beginTileCount – liczba punktów początkowych, endTileCount – liczba punktów końcowych. -->

<LevelPath beginTileCount="4" endTileCount="4">

<Path cost="12" shotAtTiles="3" towers="1" sumTowerPlace="26" hits="0" nohits="0">

<Begin x="1" y="12" no="0">

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

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

</Begin>

<End x="1" y="0" no="0">

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

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

</End>

<!-- Tabela ze współrzędnymi 3D kafelek terenu. -->

<Table>

<!-- Współrzędne x,y,z kafelek terenu. -->

<Element x="1" y="0" z="12" />

<Element x="1" y="0" z="11" />

<Element x="1" y="0" z="10" />

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

</Table>

</Path>

<Path cost="15" shotAtTiles="3" towers="1" sumTowerPlace="31" hits="0" nohits="0">

<Begin x="3" y="12" no="1">

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

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

</Begin>

<End x="4" y="0" no="1">

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

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

</End>

<Table>

<Element x="3" y="0" z="12" />

<Element x="3" y="0" z="11" />

<Element x="3" y="0" z="10" />

<Element x="3" y="0" z="9" />

<Element x="3" y="0" z="8" />

<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="3" y="0" z="4" />

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

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

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

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

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

</Table>

</Path>

<Path cost="13" shotAtTiles="0" towers="0" sumTowerPlace="34" hits="0" nohits="0">

<Begin x="8" y="10" no="2">

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

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

</Begin>

<End x="10" y="1" no="2">

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

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

</End>

<Table>

<Element x="8" y="0" z="10" />

<Element x="8" y="0" z="9" />

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

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

<Element x="8" y="0" z="6" />

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

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

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

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

<Element x="8" y="0" z="3" />

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

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

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

<Element x="10" y="0" z="1" />

</Table>

</Path>

<Path cost="19" shotAtTiles="0" towers="0" sumTowerPlace="38" hits="0" nohits="0">

<Begin x="11" y="12" no="3">

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

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

</Begin>

<End x="14" y="0" no="3">

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

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

</End>

<Table>

<Element x="11" y="0" z="12" />

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

<Element x="11" y="0" z="10" />

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

<Element x="10" y="0" z="9" />

<Element x="10" y="0" z="8" />

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

<Element x="11" y="0" z="7" />

<Element x="11" y="0" z="6" />

<Element x="11" y="0" z="5" />

<Element x="10" y="0" z="5" />

<Element x="10" y="0" z="4" />

<Element x="10" y="0" z="3" />

<Element x="11" y="0" z="3" />

<Element x="12" y="0" z="3" />

<Element x="13" y="0" z="3" />

<Element x="13" y="0" z="2" />

<Element x="14" y="0" z="2" />

<Element x="14" y="0" z="1" />

<Element x="14" y="0" z="0" />

</Table>

</Path>

<!-- Informacje o typie przeciwnika. count – maksymalna liczba przeciwników (wartość ujemna oznacza dowolną liczbę przeciwników), speed – szybkość przemieszczania się przeciwników, startHealth – ilość początkowego życia, armour – stopień odporności na strzały wież, destroyCoins – kwota jaką dostej zarządca wież za zniszczenie przeciwnika, cost – koszt stworzenia i wysłania przeciwnika, coinsToEnd – kwota jaką dostaje zarządca przeciwników za dotarcie przeciwnika do punktu końcowego, no – numer typu, type – nazwa typu przeciwnika, tag – nazwa rodzaju obiektu. -->

<Enemy count="-1" speed="1" startHealth="5" armour="1" destroyCoins="20" cost="10" coinsToEnd="15" no="0" type="Bottle" tag="Enemy" />

<Enemy count="-1" speed="2" startHealth="20" armour="2" destroyCoins="30" cost="30" coinsToEnd="40" no="1" type="Paper" tag="Enemy" />

<!-- Informacje o typie wieży. count – maksymalna liczba wież (wartość ujemna oznacza dowolną liczbę wież), speed – szybkość rotacji wieży, rateofFire – szybkostrzelność wieży, force – siła z jaką wyrzucany jest pocisk, bulletStrength – ilość zadanych ran, cost – koszt postawienia wieży, no – numer typu, type – nazwa typu wieży, tag – rodzaj obiektu który atakować będzie wieża. -->

<Tower count="-10" speed="1000" rateofFire="1" force="1000" bulletStrength="5" cost="10" no="0" type="Tower" tag="Enemy" />

<Waves cash="150" />

<Towers cash="90" />

</LevelPath>

</Answer>