

Lista podstawowych elementów silnika gry:

- **Game:** główna klasa gry
- **Map:** mapa. Możliwa konfiguracja w *game.xml* – rozmiaru oraz wyglądu poszczególnych pól (uwaga – każde pole musi mieć określony plik graficzny jako teksturę)
- **Player:** klasa gracza. Możliwa konfiguracja początkowych środków w *game.xml*
- **Item:** obiekt, który gracz musi chronić. W *game.xml* możliwość konfiguracji liczby, wielkości oraz tekstur, a także wielkości pola pośrodku mapy gdzie te obiekty się pojawiają na początku rozgrywki (*playerArea*)
- **Turret:** wieżyczka. Możliwość pełnej konfiguracji w plikach określonych w pliku *game.xml*
- **WeaponFire:** wystrzał z wieżyczki. Podział: **Bullet/Beam/Ring**, możliwość pełnej konfiguracji w plikach określonych w *<turret>.xml*
- **MinionWave:** seria pojawiających się kolejno **Minionów** na mapie. Możliwość określenia liczby i rodzaju minionów oraz odstępu czasowego między ich pojawianiem się w plikach określonych w *game.xml*
- **Minion:** pojedynczy przeciwnik. Możliwość pełnej konfiguracji, w tym priorytetu działań (atak/zbieranie) w plikach określonych w *<wave>.xml*.

Sterowanie:

Nawigacja w menu głównym: myszka.

Nawigacja w menu pauzy: myszka + **ESC** (wyjście do gry)

Nawigacja w ekranie zwycięstwa/porażki: myszka.

Nawigacja w grze:

LPM: wybierz/postaw wieżyczkę

PPM: anuluj budowę

Up/W: jedź kamerą: góra

Down/S: jedź kamerą: dół

Left/A: jedź kamerą: lewo

Right/D: jedź kamerą: prawo

Page Up: przybliż kamerę

Page Down: oddal kamerę

ESC: pauza

Struktura plików:

<folder z grą>

- openal32.dll
- sfml-audio-2.dll
- sfml-graphics-2.dll
- sfml-network-2.dll
- sfml-system-2.dll
- sfml-window-2.dll
- TowerDefense.exe

res

- game.xml

basic

- arial.ttf
- defeat.png
- expl0.png
- expl1.png
- expl2.png
- expl3.png
- expl4.png
- expl5.png
- label.png
- menu.png
- victory.png

fires

- <pliki .xml i tekstury dot. wystrzałów>*

items

- <tekstury itemów>*

map

- <tekstury mapy>*

minions

- <pliki .xml i tekstury dot. minionów>*

turrets

- <pliki.xml i tekstury dot. wieżyczek>*
- PLACEHOLDER_CAN_PLACE.png
- PLACEHOLDER_CANT_PLACE.png

waves

- <pliki .xml dot. fal minionów>*