Есть три здания, которые производят три вида ресурсов. У зданий есть два склада для потребляемых и производимых ресурсов, которые имеют ограниченную вместимость. Ресурсы имеют вид прямоугольных блоков трех разных цветов. Схема производства изображена на рисунке:

* Первое здание производит ресурс №1 за единицу времени.
* Второе для производства требует на складе ресурс №1.
* Третье соответственно требует ресурсы №1 и №2.

Здания прекращают производство в двух случаях - нет необходимых ресурсов на входящем складе, и заполненность исходящего склада. С помощью текста в UI нужно сообщить игроку, какое производство и по какой причине остановлено.

Игрок управляет с помощью виртуального джойстика персонажем(капсуль). Персонаж имеет инвентарь для переноски ресурсов, с ограниченной вместимостью. Ресурсы в инвентаре отображаются в виде стека за спиной у персонажа. Ресурсы можно собирать на складе для произведенных ресурсов, и передавать на склад для потребляемых, при пересечении триггерной зоны склада. Процесс передачи каждого отдельной единицы ресурса занимает определенное время.

Все перемещения ресурсов: здание -> склад, склад -> персонаж, персонаж -> склад, склад -> здание - должны быть визуализированы линейной интерполяцией.