<<<150212Klimashevskaya Anastasia:

* Режимы: программирование в реальном времени, «пре-программирование», циклы(?)
* Формат поля: препятствия, разноуровневое поле, можно править размер, безгарничное поле, лабиринт – автогенерация, вручную? Специальные клетки на поле?
* Дебаг: пауза в выполнении, разная скорость выполнения команд
* Персонажи: ???
* Цель: ???
* Как вариант: ограниченное количество действий(повороты, циклы, шаги), данное изначально для заранее подготовленного поля, нужно достичь опр.точки (цели?) – нужен предварительно построенный путь, подготовленные ходы. Поле не генерится, не создается пользователем. Препятствия изначально прописаны. Движение по диагонали запрещено.
* Возможная генерация поля? Алгоритм для определения пути? Подсказки(показать ключевые точки пути, повороты)?>>>

<<150219Nicolay Stefanov:

- Поле : заранее сделанные Уровни

Цель: добраться из пункта А в пункт Б (не исключаем другие режимы, к примеру Бесконечный с автоген. поля собираем какие нибудь предметы или ищем выход (или способ убить себя <Идея Волковой Т.А.>) )

Так же возможны уровни где герою не будет видно сразу всё поле,ограниченная видимость (Туман войны(?)).

- Ограниченное кол-во действий, Да.

В окне пользователю будет видеть само поле(в обычном режиме 16х16 или 32х32)

И Окошко в котором будут «программироваться» действия

Будет «в начале» только main с ограниченным числом клеток

И некоторый Tab в котором будут некоторые дейстия(иконки представляющие действия) и у пользователю необходимо будет перетаскиванием (Drag & Drop) этих иконок «запрограммировать» героя на определённые действия в определённой последовательности .

Далее помимо main будут «открываться» его расширения «функции»,пользователю будут доступно большее число ячеек действий, новые действия…(etc)  
- Ход “игры”

Как описано выше, имеем некоторое заранее смоделированное поле

Герой появляется в заданной точке “старт” и для перехода на следующий “уровень” ему необходимо достичь “финиша”.

Изначально герой неподвижен пользователю необходимо задать последовательность действий ,перетаскивая действия из «Tab» в main.  
(?)необязательно сильно ограничивать кол-во действий на начальных парах(?)

(?)Или же рассчитывать уровни так , что число ходов будет сильно ограничено, но будут вначале неочевидные но более короткие способы добраться до “финиша” (или же пути доступные для других «Персонажей»)(?)

После завершения постановки пользователем ходов, инициализируем их последовательное выполнение нашим героем нажатием кнопки “Старт”, в случае неудачно рассчитанных действий или же «фатальной ошибки», имеет кнопку “Reset”, очищающую окно main и возвращающую нашего героя на “Старт”

<<Идея о кнопках вроде как принадлежит Жене(?) уточнить!>>

(?)Задать разные варианты одного и того же уровня в случае ресета(?)>>

<<150319Klimashevskaya Anastasia:

О целях игры и критериях оценки:

1) Реализовать систему со звездочками - меньше ходов, больше баллов

2) Подсчет количества ходов на каждом уровне

Цели:

1) Пройти из пункта А в пункт Б

2) Лучший результат за N шагов

3) Обход вражеских роботов

4) Сбор вкусняшек

Архитектура:

Енумератор (структура) для списка команд>>