Стандарт полей объектов:

1. [Game](#_Game)
2. [Player](#_Player)
3. [Map](#_Map)
4. [Battlefield](#_BattleField)
5. Point
6. Asset
7. Decoration
8. Mine
9. Town
10. Hero
11. Unit
12. Artifact
13. Skill
14. SpellBook
15. Spell
16. Effect
17. Skill
18. Obstacle
19. Cell
20. Upgrade
21. Building

Условные обозначения:

[ - массив

[[ - двумерный массив

№ - без знаковое число

# - знаковое число

% - вещественное число

$ - строка

\* - символ

“smth” – константное значение поля

Пример:

“XXXX[[”+№# - двумерный массив объектов ХХХХ, где первый номер без знаковый, а второй знаковый. В машине выглядит как “XXXX[№][#]”.

## Game

1. “Player[“+№ – идентификатор игрока №
2. “Day” – номер дня
3. “Map” – ID карты
4. “Battlefield” – ID боевого поля
5. “ActiveProcess[[”+№№ – ID активного процесса для игрока №1 (карта, сражение, город, рынок итд) и номер №2 его в стеке(или отнести стек процессов в Player?)
6. “”

## Player

1. “Town[”+№ – ID № города
2. “Hero[”+№ – ID № героя
3. “Upgrade[”+№ – ID № улучшения
4. “”

## Map

1. “Point[[”+№№ - ID клетки в координатах №:№

Зачем нам нужен Map?

## BattleField

1. “Cell[[”+№№ - ID клетки боевого поля в координатах №:№
2. “Queue[”+№ - ID объекта находящегося в # месте в очереди ходов.

## Point

1. “Asset” - ID ассета(динамического объекта) в этой точке
2. “Decoration” – ID декорации(статического объекта)
3. “Terrain” – тип местности

## Asset

1. “Type” – тип ассета
2. “Model” – текстура ассета
3. “Activated” – функция вызываемая при активации его на карте
4. “Used” – функция, вызываемая при активации его в инвентаре
5. “Portrait” – текстура ассета в инвентаре

## Decoration

1. “Path[[“+№№ - проходимость декорации начиная от левой верхней точки(0,0)
2. “Height”, “Width” – размеры декорации(равны path-size1 & path-size2)
3. “Active” – ID точки(Point) активации
4. “Activated” – функция, вызываемая при активации

## Mine

1. “owner” – номер владельца
2. “resourceadd[”+№ - количество прибавки ресурса №1
3. “cd” – кол-во дней, в которое происходит прибавка

## Town

1. “owner” – номер владельца
2. “type” – тип города(0 – не определён, 1 –столица, 2 – военный, 3 - ресурсный)
3. “guest” – ID героя-гостя
4. “home” – ID домашнего героя
5. “buildings[”+№ - ID здания которое тут построено/может быть построено
6. “resources[”+№ - количество ресурсов в городе под контролем игрока
7. “reslocal[”+№ - количество ресурсов в городе под контролем рынка
8. “reslocalmax[”+№ - максимальное количество ресурсов в городе под контролем рынка
9. “reslocaladd[”+№ - прибавка ресурсов в городе под контролем рынка
10. “mines[”+№ - ID шахт, принадлежащих городу
11. “upgrades[”+№ - ID апгрейдов, доступных к изучению
12. “mercenaries[”+№ - ID юнитов, доступных для найма