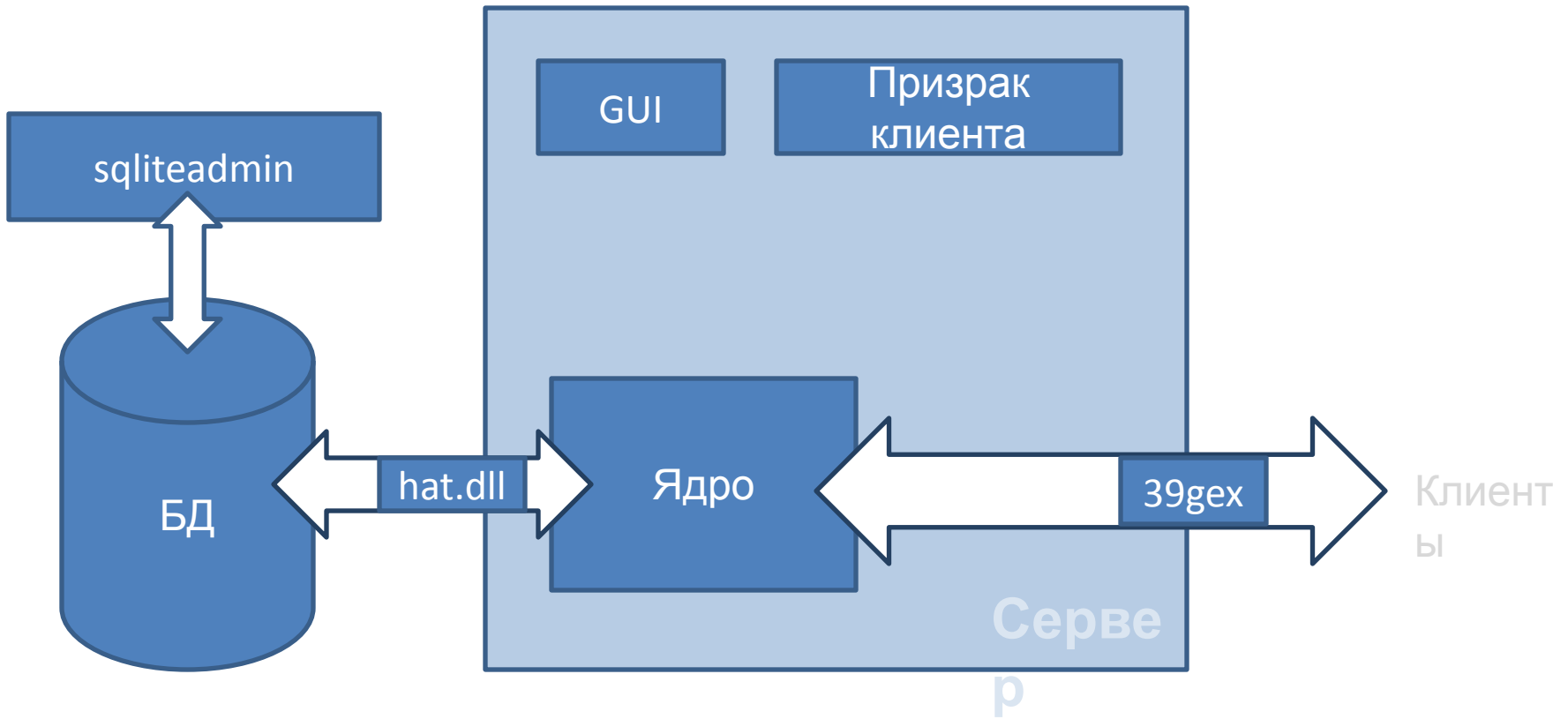


Blossom

В схемах и таблицах

Сервер

Важные
элементы



Система столкновений

- Для того, чтобы избежать проблем и ошибок с обчислением столкновений в игре используются только прямоугольные маски.
- Объекты делятся на 3 категории: твёрдые, упругие и мягкие. Твёрдые – препятствия. Персонажи не могут толкать их. Упругие – юниты. Мягкие – GUI - то, на что должна реагировать мышь, но не должен персонаж.
- Формально любое твёрдое препятствие можно разрушить из игры, если персонаж имеет нужный инструмент. Чтобы можно было определить, каким инструментом можно его уничтожить в бд (obstacles) хранится колонка tool. А чтобы определить тип получаемого ресурса при разрушении – profit.

Интерфейс

Никаких особых ограничений на работу с интерфейсом не накладывается. Единственное, что нужно учитывать, это положение мыши: над игровым полем или над интерфейсом.

Чтобы узнать, где находится мышь **фылпожывалдпыожвд**