## Объектно-ориентированный анализ задачи: "Компьютерная игра"

## Спецификация:

- Поддержка одновременного управления несколькими персонажами;
- Каждый персонаж умеет:
  - -- бегать
  - -- стрелять
  - -- собирать предметы
- Некоторые персонажи умеют летать;
- Каждый тип действия сопровождается анимацией;
- Собранные предметы персонажем могут менять его характеристики (ускорять или замедлять), а так же менять анимацию.
- 1. Определяем объекты, которые требуются в задании: Персонажи;
  - Собираемые предметы.
- 2. В случае наличия у объектов схожих свойств и методов выносим эти свойства и методы отдельный класс с присвоением имени этому классу. Так же присваиваем наследование от родительского класса объектам, имеющим все методы родительского класса + уникальные.

## Родительский класс

	Класс "Персонаж_наземный"		
Свойства:		Методы:	
Имя Форма Цвет		- бегать - стрелять - собирать предметы - анимация действий	

Класс "Предметы"

Свойства:	Методы:
Название	- изменять скорость
Форма	бега
Цвет	- изменять анимацию

Дочерний от "Персонаж\_наземный"

> Класс "Персонаж\_летучий"

Персопал		
Свойства:	Методы:	
	- летать	