**Part 1**

1 Stage -> LogoScreen, SplashScreen, Menu, Level

StageInfo ->

2 Xml files with data for each screen

Xml parser: IConfigReader-> XMLReader, VirtualXmlReader

3 Conceptions with ‘Info’ hierarchy

Каждая выделенная абстракция имеет класс который создает например class LogoScreen

И Class LogoScreenInfo который получает инфу с соответствующего xml файла с помощью парсера

Info->

GameInfo, LevelInfo, LogoScreenInfo, MenuInfo, StageInfo, HudInfo, CameraControllerInfo

4 InitializationException

**Part 2 Moving**

1 IController -> CameraController

IController->MovingController->PlayerMovingController & EnemyMovingController

2 Moving -> Enemy & Player

**Part 3**

1 class Map representation

2 class Hud & HudConfig

3 class Random

4 class Sound

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Collision detection
2. Objects release