**Space (1)**

Давай напишем новую компьютерную игрушку.  
У нас будет космический корабль, который стреляет ракетами в НЛО.  
А НЛО в свою очередь сбрасывает на корабль бомбы.  
Ну и, конечно, всё дело происходит в космосе.

Нам понадобятся классы: Space(*космос*), SpaceShip(*космический корабль*) и Ufo(*НЛО*).  
Создай классы: Space, SpaceShip, Ufo.  
Добавь метод main в класс Space.

# Требования: 1. Создай в отдельном файле класс Space. 2. Создай в отдельном файле класс SpaceShip. 3. Создай в отдельном файле класс Ufo. 4. Добавь метод main в класс Space.

### Space (2)

У нас будут бомбы и ракеты.  
Значит нам нужны классы **Bomb**(бомба) и Rocket(ракета).  
Создай их.

У наших объектов будет много общего.  
Они будут перемещаться по космосу и отрисовываться.  
Значит у них у всех будут координаты и размер.  
А еще методы move() - для перемещения и draw() для отрисовки.

Есть интересное предложение: давай введем один базовый класс для всех объектов.  
Пусть это будет класс BaseObject.  
А классы **Ufo**, **SpaceShip**, **Rocket**, **Bomb** от него наследуются.  
Создай абстрактный класс **BaseObject** и добавь его родителем к классам **Ufo**, **SpaceShip**, **Rocket**, Bomb.

Еще нам понадобится класс **Canvas**.  
Он будет ответственным за "***отрисовку***" объектов.  
С его помощью они будут отрисовывать себя.  
Вернее даже на нем.  
Создай и этот класс.

### Space (3)

Для чего нам нужен класс **Space**?  
Чтобы хранить в себе все объекты и управлять их взаимодействием.  
А какие параметры должны у него быть?  
width (ширина), height (высота).  
А еще?  
а) ship (космический корабль),  
б) список для хранения всех **НЛО** - ufos (*ArrayList<Ufo>*),  
в) список для хранения всех **ракет** - **rockets** (ArrayList<Rocket>),  
г) список для хранения всех **бомб** - **bombs** (*ArrayList<Bomb*>).

**Задание:**  
Добавь все эти переменные к классу **Space**.  
Инициализируй коллекции.  
И не забудь добавить переменным **getter'ы**, а для ship еще и **setter**!

А что должен содержать конструктор?  
Достаточно будет width и height.

Требования:  
1. В классе Space создай поле width. Добавь для него getter.  
2. В классе Space создай поле height. Добавь для него getter.  
3. В классе Space создай поле ship. Добавь для него getter и setter.  
4. В классе Space создай поле ufos. Добавь для него getter.  
5. В классе Space создай поле rockets. Добавь для него getter.  
6. В классе Space создай поле bombs. Добавь для него getter.  
7. В классе Space создай конструктор, который будет инициализировать width и height.  
8. Инициализируй поля с коллекциями.

### Space (4)

Чего не хватает классу **Space**?  
Правильно - методов run() и draw().  
run управляет всей логикой игры, если ты помнишь.  
А draw отвечает за отрисовку очередного "***кадра***".

А еще нам пригодится метод sleep(int ms).  
Создай их.

Требования:  
1. В классе Space создай метод run().  
2. В классе Space создай метод draw().  
3. В классе Space создай метод sleep(int ms).

### Space (5)

Теперь перейдем к классу **BaseObject**.  
Я хочу сделать несколько предложений.

**Во-первых.** Для простоты, считать все объекты у нас в космосе круглыми.  
Нет, отрисовывать их мы будем фигурными, как и раньше.  
А вот при расчетах их взаимодействия исходить из того, что они круглые.  
Так - гораздо проще.

**Во-вторых.** Пусть координаты объектов и радиус будут вещественными числами.  
Это придаст плавность движениям и точность всем вычислениям.  
А при отрисовке мы будем их округлять.

**Надо:**  
а) Добавь в класс **BaseObject** переменные x (double), y (double), radius (double), **геттеры** и **сеттеры** для них.  
б) Добавить логическую переменную isAlive (жив объект или уже нет).  
в) Добавить геттер (isAlive()-метод для isAlive-переменной).  
г) Добавить конструктор BaseObject(double **x**, double **y**, double **radius**).  
д) Проследить, чтобы в конструкторе isAlive устанавливался в **true** (мертворожденные нам ни к чему).  
е) Надо пройтись по всем классам-наследникам и поправить у них конструкторы.  
Если вы пользуетесь **Intellij IDEA** - Alt+Insert вам в помощь.

Требования:  
1. В классе BaseObject создай поле x (double). Добавь для него getter и setter.  
2. В классе BaseObject создай поле y (double). Добавь для него getter и setter.  
3. В классе BaseObject создай поле radius (double). Добавь для него getter и setter.  
4. В классе BaseObject создай поле isAlive (boolean). Добавь для него getter.  
5. В классе BaseObject создай конструктор BaseObject(double x, double y, double radius). Поле isAlive должно устанавливаться в true.  
6. Создай аналогичные конструкторы во всех классах, которые наследуются от BaseObject.

### Space (6)

Но и это еще не все.  
Классу **BaseObject** нужны еще методы.  
Пока это будут пустые методы draw() и move().  
Классы-наследники должны будут переопределить их у себя и реализовать необходимую функциональность.

Еще добавь метод die() - объект умирает (isAlive=false)

А еще нам нужно будет определять попала бомба в корабль или ракета в **НЛО**.  
Это будем делать так:  
Создадим специальный метод: public boolean isIntersect(BaseObject **o**)  
Он будет определять - "***пересеклись***" объекты или нет. Если пересеклись - возвращать **true**, если нет - **false**.

Т.к. объекты мы условно считаем кругами, то предлагаю такую формулу взаимодействия:  
eсли центр круга одного объекта попал в круг другого, то будем считать, что они столкнулись.  
**Или еще проще:**  
дистанция\_между\_объектами < max (радиус\_первого\_объекта, радиус\_второго\_объекта).

Требования:  
1. В классе BaseObject создай пустой метод draw().  
2. В классе BaseObject создай пустой метод move().  
3. В классе BaseObject создай метод die(), который присваивает полю isAlive значение false.  
4. В классе BaseObject создай метод isIntersect(BaseObject o), который возвращает boolean.  
5. Реализуй метод isIntersect(BaseObject o). В случае если объекты столкнулись, нужно вернуть true, иначе - false