**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.