**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.

Требования:  
1. Создай в отдельном файле класс Bomb.  
2. Создай в отдельном файле класс Rocket.  
3. Создай в отдельном файле абстрактный класс BaseObject.  
4. Классы Ufo, SpaceShip, Rocket, Bomb должны наследоваться от BaseObject.  
5. Создай в отдельном файле класс Canvas.