ugyanaz a feladat

szar modell = teljesen újra

# mező, pálya, ezredes, szakadék, féregjárat, csillagkapu, lövedék, doboz, mérleg, ajtó

lövedéket érdemes objektumba létrehozni, ami tud **önállóan** mozogni, nem kell okos objektum ami tudja mi hol van

többfajta csillagkapu, lövedék átlőhető rajta

egy szekvencia hívogat mindent,akkor az rossz

**ezredes**: lép, fordul, lőni ( átállítani milyen színnel), felvesz, letesz,die()

**ajtó:** nyit,zár

**mérleg:** rákerül(ezredes,doboz) ,lekerül

**fal:** becsapódik(lövedék)

**szakadék:** belesik()

**lövedék:** lép()

**doboz:** destroy()

ezredesnek és lövedéknek közös őse pl. **movable**: step() ebb[l szárrmazik a ezredes,golyó

**element** ebből származik a box és a **movable**

**field** tartalmaz több elementet

**game** referencia a field-re és az ezredesre vagy a movable

nem kell kontroller elég a ha a stepről indul

**fal** a **field** leszármazottja

visitor minta

**element** collide(element)

**field**  enter(element),exit(element)

„tell, dont ask!”

**element:** meet(Colonel) , meet(Bullet) , meet(Box)

**field** ->collide(d) **colonel** ->meet(this) **deep** die() -> **colonel**

**wall** is talán element

milyen műveletek vannak az a lényeges az operációk a lényegesek nem az, hogy milyen adatok

jövő hetit elektromosan kell feltölteni a herkulesbe és nyomtatott formában jövő hét szerdán kell beadni

a mezők csak a szomszédait ismerik