

Первый шаг — создаём классы `Unit`, `Building`, `Tower` и `Fence`

Здесь не должно быть ничего сложного. Наследоваться от базового класса вы умеете. Объявления конструкторов даны в заготовке решения. Осталось только переопределить все виртуальные методы и сделать get-функции для чтения геометрии объектов:

```
class Unit : public GameObject {
public:
    Unit(geo2d::Point position) : position_(position) {
    }

    geo2d::Point GetPosition() const { return position_; }

    bool Collide(const GameObject& that) const override;
    bool CollideWith(const Unit& that) const override;
    bool CollideWith(const Building& that) const override;
    bool CollideWith(const Tower& that) const override;
    bool CollideWith(const Fence& that) const override;

private:
    geo2d::Point position_;
};
```