

Финальный шаг

Осталось самое простое, но весьма утомительное — перегрузить методы `Collidewith` для каждого класса и вызвать из них `geo2d::Collide` для соответствующих геометрических фигур. Например:

```
bool Unit::CollideWith(const Tower& that) const {  
    return geo2d::Collide(position_, that.GetGeometry());  
}
```

У нас получится 16 одностипных переопределений. Чтобы избежать дублирования кода, можно воспользоваться макросами.