**1.** Создать абстрактный класс персонажей (или юнитов) игрового мира (Unit). Описать три свойства юнитов. Определить базовый метод движения общий для всех юнитов и один абстрактный метод.

Добавить интерфейсы навыков юнитов. На пример юнит может прыгать, плавать, летать. Минимум 3.

Создать классы наследники абстрактного класса Unit и реализовать в них навыки.

**2.** Разработать класс описывающий уникальное для вашего приложения исключение.

(Методы нашего приложения вызывают исключение, когда в качестве аргумента типа string приходит пустая строка.)

Разработать класс, в котором будет вызываться разработанное ранее исключение.

В классе Program реализовать обработку исключение таким образом, чтобы в зависимости от перехваченного исключения выводилось соответствующее сообщение.

Создать ситуацию при которой будет обработано созданное ранее исключение.

**3.** Разработать класс библиотека, содержащий набор книг разных жанров.

Создать класс читатель, который ожидает поступления в библиотеку книги любимого жанра (есть читатели которым нравится несколько жанров одновременно).

**Дед лайн 10.11.22 - 16 00**

**Все задачи по 33%**