**Тема: Prototype. Adapter. Bridge**

**Завдання 1.** До класів ієрархії Юніт (з попереднього завдання) реалізувати паттерн “прототип”.

**Завдання 2.** Відредагувати ієрархію класів Барак: класи повинні викликати конструктор копії при створенні юнітів та містити об`єкт юніта, як поле класу.

**Завдання 3.** Реалізувати 2 типи інтерфейсу (консольний та консольний кольоровий) для гри реалізованої на попередньому занятті використовуючи паттерн Bridge. Реалізувати можливість вибору бараку та створення відповідного типу юніта.