**Здания и их роли (а также детали реализации в виде интерфейсов (и конкретные характеристики, которые могут (и будут) меняться))**

* Жилой дом
  + IHouse
    - Количество жителей и сами жители
* Фабрика
  + IPollute
    - Количество загрязнения
  + IConsumer
    - Количество и тип потребляемых ресурсов
  + IProduct
    - Количество и тип производимых ресурсов
  + IUseCitizen
    - Количество людей, необходимых для работы. Также контролирует бонусы от их свойств
* Место отдыха
  + IRestPoint
    - Максимальное и текущее количество человек
* Дорога
  + ITransportNet
    - Отвечает за доставку ресурсов от производителя к потребителю
* Магазин
  + IConsumer
    - Количество и тип потребляемых ресурсов