Для корабля игрока применен шаблон синглтон

/// <summary>Поле хранит единственный экземпляр </summary>

private static PlayerShip \_instance;

/// <summary>Статический метод возвращает эекзкмпляр</summary>

public static PlayerShip GetShip()

{

if (\_instance == null)

{

PlayerShip PlayerShip = new PlayerShip();

\_instance = PlayerShip;

return PlayerShip;

}

return \_instance;

}

//Конструктор зделан приватным для применения синглтона

private PlayerShip()

{

//нельзя напрямую создать обьект применен синглтон

//PlayerShip = new PlayerShip();

PlayerShip = PlayerShip.GetShip();