Архитектура

Класс builder используется как абстрактный класс, в абстрактном классе есть два метода show() и movement()

имеются 3 класса наследника:

* Class Tank: в качестве параметров передаются координаты танка который будет построен, начальное направление танка, скорость танка, цвет и 5 клавиш которые будут отвечать за управление и стрельбой. По ним можно создать игрока

1. Метод movement(): при нажатии на определенные клавиши танк двигается и стреляет, при стрельбе вызывается полиморфный метод \_\_direction\_of\_the\_shoot()
2. Метод draw(): отображает танк на экране
3. Метод \_\_direction\_of\_the\_shoot():Этот метод возвращает 2 переменные-координаты отвечающие за направление куда должна двигаться пуля и еще 2 переменные где должна появиться пуля

* Class Bullet: в классе танк имеется метод movement(), при нажатии клавиши стрельбы создастся экземпляр пули. В качестве параметров передаются направление танка, координаты откуда пуля появиться и направление куда двигаться пуле

1. Метод movement(): отвечает за движение пули на экране в этом методе вызываются два полиморфных метода \_\_hit\_border() и \_\_hitting\_rect\_tank()
2. Метод draw(): отвечает за отрисовку пули на экране
3. Метод \_\_hitting\_rect\_tank(): отвечает за столкновение с танком. При столкновении экземпляры класса пули и танка удаляются создается экземпляр класса Boom
4. Метод \_\_hit\_border(): отвечает за столкновение пули с границами экрана. Если пуля столкнулась с экраном удалить пулю

* Class Boom: в качестве параметров передадутся координаты пули в момент столкновения в классе имеется единственный метод show() который отвечает за отрисовку взрыва на экране