

## Задание по теме 8 часть 2

Работа со случайными величинами. Дот-нотация. Конструкторы. Методы классов.

Возьмите из папки с примерами к теме 8 проект JF\_V01\_S03\_L06\_S02\_eatObjects. Задайте поведение персонажа Code таким образом, чтобы он не только двигался, но и создавал другие объекты класса Code в некотором проценте случаев. Объект Code должен разворачиваться на 180 градусов, если он достигает границы мира.

Создайте в конструкторе мира один объект Duke и 10 объектов Code. Duke должен «съедать» объекты Code при встрече с ними. Подобрать скорость движения Duke и частоту создания Code других объектов так, чтобы сценарий долго продолжался в «комфортном» режиме (не съедались бы все объекты, и не размножались бы до бесконечности).