

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №2
по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»
Тема: Интерфейсы, полиморфизм

Студент гр.0382

Литягин С.М.

Преподаватель

Жангиров Т.Р.

Санкт-Петербург

2021

Цель работы.

Изучить применение интерфейсов, полиморфизм.

Задание.

Могут быть три типа элементов располагающихся на клетках:

1. Игрок - объект, которым непосредственно происходит управление. На поле может быть только один игрок. Игрок может взаимодействовать с врагом (сражение) и вещами (подобрать).
2. Враг - объект, который самостоятельно перемещается по полю. На поле врагов может быть больше одного. Враг может взаимодействовать с игроком (сражение).
3. Вещь - объект, который просто располагается на поле и не перемещается. Вещей на поле может быть больше одной.

Требования:

- Реализовать класс игрока. Игрок должен обладать собственными характеристиками, которые могут изменяться в ходе игры. У игрока должна быть прописана логика сражения и подбора вещей. Должно быть реализовано взаимодействие с клеткой выхода.
- Реализовать три разных типа врагов. Враги должны обладать собственными характеристиками (например, количество жизней, значение атаки и защиты, и т. д.; желательно, чтобы у врагов были разные наборы характеристик). Реализовать логику перемещения для каждого типа врага. В случае смерти врага он должен исчезнуть с поля. Все враги должны быть объединены своим собственным интерфейсом.
- Реализовать три разных типа вещей. Каждая вещь должна обладать собственным взаимодействием на ход игры при подборе (*например, лечение игрока*). При подборе, вещь должна исчезнуть с поля. Все вещи должны быть объединены своим собственным интерфейсом.
- Должен соблюдаться принцип полиморфизма

Потенциальные паттерны проектирования, которые можно использовать:

- *Шаблонный метод (Template Method) - определение шаблона поведения врагов*
- *Стратегия (Strategy) - динамическое изменение поведения врагов*
- *Легковес (Flyweight) - вынесение общих характеристик врагов и/или для оптимизации*
- *Абстрактная Фабрика/Фабричный Метод (Abstract Factory/Factory Method) - создание врагов/вещей разного типа в runtime*
- *Прототип (Prototype) - создание врагов/вещей на основе "заготовок"*

Выполнение работы.

Для реализации графического интерфейса используется SFML библиотека.

Создан класс Object – интерфейс всех объектов (т.е. для врагов, вещей и игрока), что могут располагаться на поле. Помимо геттеров и сеттеров (часть которых относится к вещам, а другая - к герою и врагам), содержит виртуальный метод Interaction(Object* unit), который реализуется в классах-наследниках для взаимодействия объектов (более подробно о методе смотрите в описании классов-наследников интерфейса Unit). Общий интерфейс объектов нужен, чтобы мы могли себе позволить не хранить в клетке указатель на каждый из возможных типов объектов (т.е. указатель на вещь, указатель на врага, указатель на игрока), а хранить лишь один указатель на объект. По этой же причине многие методы определены именно в данном интерфейсе, поскольку в будущем к объектам мы будем обращаться в основном через метод GetObject клетки. Соответственно, стоит отметить, что в класс клетки Cell мы добавили поле Object* object, а также метод для получения указателя на объект, метод для получения типа объекта и метод для установки объекта на клетку; методы нужны для работы с объектами на клетках в программе после того, как они будут расставлены по игровому полю.

От интерфейса `Object` наследуется интерфейс вещей `Thing`. Он нужен, чтобы мы могли, как минимум, хранить все вещи в массиве типа `Thing`, а не создавать для каждого типа свой массив. В данном интерфейсе определяется лишь один виртуальный метод `IsAvailable()`. Он нужен, чтобы мы могли знать, доступна ли вещь или же ее уже подобрали. Соответственно, его реализация в классах-наследниках будет возвращать нам `true`, если вещь все еще доступна; `false` – в противном случае.

От интерфейса `Thing` наследуются классы вещей всех типов. Это классы `Axe`, `Candy` и `Coin`. Имеют одинаковые поля `ObjectType type`, `bool is_available` и `int coord[2]`. Соответственно, поле `type` нужно для того, чтобы мы знали какой тип имеет данный объект; поле `is_available` нужно для хранения информации, доступна ли вещь (именно это поле возвращает переопределенный метод `IsAvailable()`, который был упомянут ранее в интерфейсе вещей); поле `coord` нужно для хранения координаты (`coord[0]` – координата по `x`, `coord[1]` – координата по `y`), на которой находится данная вещь. Также каждый из классов имеет поле со значением (далее параметр), которое понадобится при взаимодействии игрока с вещью. Для `Axe` это поле `int damage` (когда игрок подбирает топор, то именно на это значение увеличивается его сила удара); для `Candy` это поле `int hp` (когда игрок подбирает конфетку, то именно на это значение увеличивается его здоровье); для `Coin` это поле `int value` (когда игрок подбирает монетку, то именно на это значение увеличивается его общее количество монет). Чтобы получить этот параметр, в интерфейсе `Object` был описан виртуальный метод `GetData()`, который переопределяется в данных классах и возвращает значение параметра; также, если он был вызван, то полю `is_available` устанавливается значение `false`, поскольку данный метод вызывается лишь при взаимодействии с данной вещью. Метод описан именно в интерфейсе `Object` потому, что при взаимодействии мы работаем с полем `Object* object` клетки, а значит, опиши мы его в интерфейсе `Thing`, обратиться к нему не получилось бы.

Также от интерфейса `Object` наследуется интерфейс `Unit`. Это общий интерфейс для движущихся объектов, т.е. для игрока и врагов. Он также нужен, чтобы мы могли, как минимум, хранить все движимые объекты в массиве типа `Unit`, а не создавать для каждого типа свой массив. Помимо сеттеров, имеет две важные виртуальные функции: `IsAlive()` и `Move(Cell** cells, int x, int y)`. Первая нужна, чтобы мы могли узнать, жив ли юнит. Соответственно, его реализация в классах-наследниках будет возвращать нам `true`, если юнит все еще жив; `false` – в противном случае. Вторая же нужна для движения юнитов (метод реализован в классах-наследниках).

От интерфейса `Unit` наследуется класс игрока `Hero`. Он имеет поля `int health` (здоровье), `int coins` (количество монет), `int force` (наносимый урон), `bool is_alive` (жив или убит), `int maxHealth` (максимальное здоровье), `ObjectType type` (тип объекта), `int coord[2]` (координаты; `coord[0]` – координата по `x`, `coord[1]` – координата по `y`). Помимо геттеров и сеттеров, имеет несколько важных переопределенных методов. Во-первых, метод `IsAlive()`, который был ранее упомянут в интерфейсе `Unit`; он возвращает поле `is_alive`. Метод `Move(Cell** cells, int x, int y)`, аргументы которого есть массив клеток игрового поля и координата `(x, y)`, на которую хотим передвинуться, отвечает за передвижение игрока на указанную координату `(x, y)` в аргументах метода; если координата `(x, y)` не выходит за границу поля, а также на клетку `cells[x][y]` можно сдвинуться (проверяется методом `IsMovable()` клетки) или клетка `cells[x][y]` имеет тип `exit` (тип клетки получаем методом `GetType()`). Далее проверяется: если на данной клетке нет объекта (т.е. метод клетки `GetObjectType()` вернет `empty`), то герой передвигается на клетку `cells[x][y]` (клетке по координате игрока методом `SetObject(Object* object)` устанавливается нулевой указатель; игроку методом `SetCoord(int x, int y)` устанавливается новая координата `(x, y)`; клетке `cell[x][y]` методом `SetObject(Object* object)` устанавливается указатель на игрока); если же на данной клетке будет какой-то объект, то вызывается метод игрока `Interaction(Object* object)`, сам игрок при этом не сдвигается. Метод

Interaction(Object* object) , аргумент которого есть указатель на объект, с которым будет взаимодействие: если игрок взаимодействует с объектом типа eye, ent или spider (тип получаем вызовом методе GetType() у object), то данному объекту устанавливаем здоровье методом SetHealth(int health), равное разности здоровья объекта (получаем методом getHealth()) и урону, который наносит игрок (т.е. значения поля force игрока), в методе SetHealth() также присутствует проверка, что если новое здоровье будет меньше нуля, то юниту устанавливается в поле is_alive значение false; если же объект имеет тип axe, то игроку устанавливается новый урон, который он может наносить, методом SetForce(int damage) (новый урон есть сумма старого и значения, получаемого методом GetData() объекта); если же объект имеет тип coin, то игроку устанавливается новое количество монет методом SetCoins(int value) (новое количество монет есть сумма старого количества и значения, получаемого методом GetData() объекта; также в методе SetCoins() выполняется проверка: если монет больше 10, то игроку методом SetMaxHealth(int maxHealth) устанавливает максимальное здоровье, увеличенное на 5 единиц от старого); если же объект имеет тип candy, то игроку устанавливается новое здоровье методом SetHealth(int health) (новое здоровье есть сумма старого и значения, получаемого методом GetData() объекта; также в методе SetHealth() есть проверка на случай, если новое здоровье превысит максимальное значение; в этом случае в поле health будет установлено значение поля maxHealth).

От интерфейса Unit также наследуются все враги, это классы Eye, Ent и Spider. Все они имеют одинаковые поля, а именно: int health (здоровье), int force (наносимый урон), bool is_alive (жив или убит, ObjectType type (тип объекта), int coord[2] (координаты; coord[0] – координата по x, coord[1] – координата по y). Также имеет геттеры и сеттеры, но тут приведу реализацию нескольких переопределенных методов. Во-первых, метод IsAlive(), реализован также, как и в классе Hero. Метод Move(Cell** cells, int x, int y), аргументы которого есть массив клеток игрового поля и координата (x, y) , на которую хотим

передвинуться, отвечает за передвижение врага на указанную координату (x, y) в аргументах метода; если координата (x, y) не выходит за границу поля, а также на клетку `cells[x][y]` можно сдвинуться (проверяется методом `IsMovable()` клетки; в реализации движения `Spider` не проверяется; это его особенность передвижения), то дальше проверяется: если на данной клетке нет объекта (т.е. метод клетки `GetObjectType()` вернет `empty`), то враг передвигается на клетку `cells[x][y]` (клетке по координате врага методом `SetObject(Object* object)` устанавливается нулевой указатель; врагу методом `SetCoord(int x, int y)` устанавливается новая координата (x, y); клетке `cell[x][y]` методом `SetObject(Object* object)` устанавливается указатель на врага); если же на данной клетке будет игрок (т.е. объект с типом `hero`), то вызывается метод игрока `Interaction(Object* object)`, сам враг при этом не сдвигается. Метод `Interaction(Object* object)`, аргумент которого есть указатель на объект, с которым будет взаимодействие, у враг довольно прост: объекту просто устанавливается методом `SetHealth(int health)` здоровье, равное разности значения старого здоровья объекта (полученное методом `GetHealth()`) и урона, который наносится данным врагом (т.е. значение в поле `force`).

Для создания врагов был использован паттерн Абстрактная фабрика. Для его реализации нам нужен интерфейс фабрики и классы конкретных фабрик. Поэтому был создан интерфейс `ObjectFactory`, имеющий виртуальный метод `CreateUnit()` для создания конкретных объектов (реализация в классах-наследниках). Собственно, классы-наследники: `SpiderFactory`, в данной фабрике переопределенный метод `CreateUnit()` возвращает указатель на новый объект `Spider`; `EntFactory`, в данной фабрике переопределенный метод `CreateUnit()` возвращает указатель на новый объект `Ent`; `EyeFactory`, в данной фабрике переопределенный метод `CreateUnit()` возвращает указатель на новый объект `Eye`. Данные фабрики используются в классе игры `Game` при генерации врагов.

Для генерации врагов и вещей на карте в классе игры `Game` были написаны два метода: `CreateThing(Cell** cell, Thing** thing)` и `CreateEvil(Cell**`

cell, Unit** evil), оба метода вызываются в методе класса Game StartGame(). Метод CreateEvil(Cell** cell, Unit** evil), в аргументы которому передают массив клеток игрового поля и массив, куда будут записаны враги, генерирует врагов на поле. В методе задаются 3 новых объекта фабрик: EyeFactory, SpiderFactory и EntFactory, локальная переменная int direction, по которой будет выбираться тип создаваемого врага и локальные переменные int x и int y, что будут отвечать за координату на поле cell (имеют изначально значения 0 и 0 соответственно). Как происходит генерация: direction методом rand() получает значение от 0 до 9; если оно меньше 3, то evil[i] получает указатель на новый объект Eye (его вернет метод CreateUnit() фабрики EyeFactory); если оно меньше 6, то evil[i] получает указатель на новый объект Ent (его вернет метод CreateUnit() фабрики EntFactory); если оно меньше 9, то evil[i] получает указатель на новый объект spider (его вернет метод CreateUnit() фабрики SpiderFactory). Затем, пока cell[x][y] является клеткой, по которой нельзя двигаться или метод GetObjectType данной клетки возвращает тип не empty, то координаты x и y меняют значение, определяемое в диапазоне от 1 до Size – 2, где Size – размер поля. Когда такая координата найдена evil[i] устанавливается на нее, т.е. вызывается метод SetCoord(x, y) объекту, а также cell[x][y] устанавливается этот объект методом SetObject(). Метод CreateThing(Cell** cell, Thing** thing) реализован схожим образом.

Все новые классы, все измененные классы и их методы представлены ниже:

1. В классе Cell было добавлено поле Object* object, а также добавлены следующие методы:

- метод GetObjectType() возвращает тип объекта, находящего на ней
- метод GetObject() возвращает указатель на объект, который хранится в поле object клетки
- метод SetObject(Object* object) устанавливает в поле object клетки указатель на объект

2. Класс интерфейса элемента клетки Object был изменен. Объявлены следующие методы:

- виртуальный метод SetCoord(int x, int y) для присваивания координат объекту (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод GetCoord() возвращает указатель на массив с координатами объекта (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод SetType(ObjectType value) устанавливает тип объекту (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод SetHealth(int health) устанавливает здоровье объекту (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод GetHealth() возвращает значение здоровья объекта (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод Interaction(Object* object), аргумент которого есть объект, с которым происходит взаимодействие, проводит взаимодействие с объектом (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод GetType() возвращает тип объекта (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод GetForce() возвращает значение урона, наносимого объектом (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод GetData() возвращает значение поля данных объекта (метод реализуется в классах-наследниках)

3. Класс интерфейса юнитов Unit наследуется от интерфейса Object. Объявлены следующие методы:

- виртуальный метод SetForce(int damage) для установки урона, наносимого юнитом (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод GetForce() для получения урона, наносимого юнитом (метод реализуется в классах-наследниках)

- виртуальный метод `SetMaxHealth(int maxHealth)` для установки максимального здоровья (метод реализуется в классах-наследниках)
- виртуальный метод `IsAlive()` для проверки, активен ли объект
- виртуальный метод `Move(Cell** cell, int x, int y)` для перемещения юнита (метод реализуется в классах-наследниках)

4. Классы юнитов `Ent`, `Eye`, `Spider` наследуются от класса интерфейса `Unit`. Описание классов в файлах `Ent.cpp`, `Eye.cpp`, `Spider.cpp`, определение в `Ent.h`, `Eye.h`, `Spider.h`. Имеют поля `int health`, `int force`, `bool is_alive`, `ObjectType type`, `int coord[2]`. Содержат следующие методы:

- переопределенный метод `SetCoord(int x, int y)`; устанавливает переданные координаты в `coord[0]` и `coord[1]` соответственно (т.е. устанавливает объекту координаты, на которых он находится)
- переопределенный метод `GetCoord()` возвращает указатель на целочисленный массив `coord` (поле объекта класса), содержащий координаты объекта
- переопределенный метод `SetType(ObjectType value)` устанавливает в поле `type` переданное значение `value` (т.е. устанавливает тип)
- переопределенный метод `SetHealth(int health)` устанавливает полю `health` переданное значение `health` (т.е. устанавливает количество здоровья); также проверяет, если установленное значение ≤ 0 , то устанавливает полю `is_alive` значение `false`
- переопределенный метод `GetHealth()` возвращает значение из поля `health` (т.е. возвращает количество здоровья)
- переопределенный метод `Interaction(Object* object)`, аргумент которого есть объект, с которым происходит взаимодействие, проводит взаимодействие с объектом; вызывается метод `SetHealth()` объекта `unit` для установки здоровья, равного разности его здоровья до взаимодействия и урона, наносимого объектом, метод взаимодействия которого был вызван к данному объекту; метод

вызывается при определенном условии, которое проверяется при вызове метода `Move()` (т.е. метода передвижения объекта)

- переопределенный метод `GetType()` возвращает значение поля `type` (т.е. возвращает тип объекта)
- переопределенный метод `SetForce(int damage)` устанавливает в поле `force` значение `damage` (т.е. устанавливает урон, наносимый юнитом)
- переопределенный метод `IsAlive()` возвращает значение поля `is_alive` (т.е. возвращает `true`, если юнит все еще жив; `false`, если юнит уже не жив)
- переопределенный метод `Move(Cell** cell, int x, int y)`, аргументы которого есть массив клеток игрового поля и координата (x,y), куда должен переместиться объект, реализует перемещение юнита; выполняется проверка: если значения `x` и `y` >0 и $<Size-1$, а также клетка `cell[x][y]` доступна для передвижения (метод клетки `IsMovable()` возвращает `true`, если тип клетки подходит для передвижения) (данное условие не проверяется при передвижении юнитов с типом `spider`), то если на клетке `cell[x][y]` нет никакого объекта (т.е. метод клетки `GetObjectType()` вернет `empty`), то для клетки с координатой, на которой находится юнит, в поле `object` методом `SetObject()` устанавливается нулевой указатель, затем объекту устанавливается новая координата (x,y) методом `SetCoord()`, а клетке по этой же координате в поле `object` методом `SetObject()` устанавливается указатель на данный объект; если же на клетке по координате (x,y) есть объект с типом `hero` (т.е. игрок), то вызывается метод юнита `Interaction()` к объекту, находящемуся на клетке с данной координатой (таким образом, юниты взаимодействуют только с игроком)

5. Юниты создаются при использовании паттерна Абстрактная фабрика. Для этого был реализован класс интерфейса фабрик `ObjectFabric`.

Описание класса в файле ObjectFabric.cpp, определение в ObjectFabric.h.

Объявлен следующий метод:

- виртуальный метод CreateUnit() возвращает указатель на созданный объект (метод реализуется в классах-наследниках)

6. Классы фабрик EntFabric, EyeFabric, SpiderFabric (производят юнитов ent, eye, spider соответственно) наследуются от класса интерфейса ObjectFabric. Описание классов в файлах EntFabric.cpp, EyeFabric.cpp, SpiderFabric.cpp, определение в EntFabric.h, EyeFabric.h, SpiderFabric.h.

Содержат следующий метод:

- переопределенный метод CreateUnit() возвращает указатель на созданный объект

7. Класс Game. Добавлено два метода:

- метод CreateEvil(Field* field, int EVIL) для генерации противников на поле; генерируется EVIL штук противников, с помощью функции rand() выбирает число до 9: если оно менее 3, то создается противник типа eye; если оно менее 6, то создается противник типа ent; если оно менее 9, то создается противник типа spider; созданный противник устанавливается на координату (x,y), где x и y меньше Size-2 и больше 1, а также при условии, что на клетке с такой координатой нет объекта (если объект на клетке уже есть, то выбираются другие x и y с помощью функции rand(), пока условие не выполнится)
- метод CreateThing(Field* field, int THING) для генерации вещей на поле; генерируется THING штук вещей, с помощью функции rand() выбирает число до 9: если оно менее 3, то создается вещь типа candy; если оно менее 6, то создается вещь типа axe; если оно менее 9, то создается вещь типа coin; созданная вещь устанавливается на координату (x,y), где x и y меньше Size-2 и больше 1, а также при условии, что на клетке с такой координатой нет объекта (если

объект на клетке уже есть, то выбираются другие x и y с помощью функции `rand()`, пока условие не выполнится)

8. Класс интерфейса вещей `Thing`. Описание класса в файле `Thing.cpp`, определение в `Thing.h`. Объявлен следующий метод:

- виртуальный метод `IsAvailable()` для проверки, доступен ли объект (метод реализуется в классах-наследниках)

9. Классы вещей, наследуемые от интерфейса `Thing`, `Candy`, `Coin`, `Axe`. Класс `Candy` имеет поле `int hp`, класс `Axe` имеет поле `int damage`, класс `Coin` имеет поле `int value`; классы `Candy`, `Coin`, `Axe` также содержат поля `int coord[2]`, `ObjectType type`, `bool is_available`. Содержат следующие методы:

- переопределенный метод `SetCoord(int x, int y)`; устанавливает переданные координаты в `coord[0]` и `coord[1]` соответственно (т.е. устанавливает объекту координаты, на которых он находится)
- переопределенный метод `GetCoord()` возвращает указатель на целочисленный массив `coord` (поле объекта класса), содержащий координаты объекта
- переопределенный метод `GetData()` возвращает значение поля данных (`hp`, `damage`, `value` соответственно для классов `Candy`, `Coin`, `Axe`) и устанавливает в поле `is_available` значение `false` (поскольку метод вызывается, когда произошло взаимодействие с этим предметом, то мы и делаем его недоступным в дальнейшем)
- переопределенный метод `IsAvailable()` возвращает значение поля `is_available` (т.е. возвращает `true`, если предмет все еще доступен; `false`, если предмет уже не доступен)
- переопределенный метод `GetType()` возвращает значение поля `type` (т.е. возвращает тип объекта)

10. Класс игрока `Hero`. Наследуется от класса интерфейса `Unit`. Имеет поля `int health`, `int force`, `int coins`, `bool is_alive`, `int MaxHealth`, `ObjectType type`, `int coord[2]`. Содержат следующие методы:

- переопределенный метод `SetMaxHealth(int maxHealth)` для установки максимального здоровья
- переопределенный метод `SetCoord(int x, int y)`; устанавливает переданные координаты в `coord[0]` и `coord[1]` соответственно (т.е. устанавливает объекту координаты, на которых он находится)
- переопределенный метод `GetCoord()` возвращает указатель на целочисленный массив `coord` (поле объекта класса), содержащий координаты объекта
- переопределенный метод `SetType(ObjectType value)` устанавливает в поле `type` переданное значение `value` (т.е. устанавливает тип)
- переопределенный метод `SetHealth(int health)` устанавливает полю `health` переданное значение `health` (т.е. устанавливает количество здоровья); также проверяет, если установленное значение ≤ 0 , то устанавливает полю `is_alive` значение `false`
- переопределенный метод `GetHealth()` возвращает значение из поля `health` (т.е. возвращает количество здоровья)
- переопределенный метод `Interaction(Object* unit)`, аргумент которого есть объект, с которым происходит взаимодействие, проводит взаимодействие с объектом; если тип объекта `unit` соответствует либо `ent`, либо `eye`, либо `spider` (т.е. противники), то объекту `unit` устанавливается здоровье, равное разности его здоровья до взаимодействия и урона, наносимого игроком; если тип объекта `unit` соответствует `axe` (т.е. предмет), то игроку устанавливает урон, равный сумме его урона до взаимодействия с предметом и значения поля данных `damage` предмета; если тип объекта `unit` соответствует `candy` (т.е. предмет), то игроку устанавливает здоровье, равное сумме его здоровья до взаимодействия с предметом и значения поля данных `hp` предмета; если тип объекта `unit` соответствует `coin` (т.е. предмет), то игроку устанавливает

количество монет, равное сумме его монет до взаимодействия с предметом и значения поля данных value предмета

- переопределенный метод `GetType()` возвращает значение поля `type` (т.е. возвращает тип объекта)
- переопределенный метод `SetForce(int damage)` устанавливает в поле `force` значение `damage` (т.е. устанавливает урон, наносимый игроком)
- переопределенный метод `IsAlive()` возвращает значение поля `is_alive` (т.е. возвращает `true`, если игрок все еще жив; `false`, если игрок уже не жив)
- переопределенный метод `Move(Field* field, int x, int y)`, аргументы которого есть массив клеток игрового поля и координата (x,y), реализует перемещение юнита; выполняется проверка: если значения `x` и `y` >0 и $<Size-1$, а также клетка `cell[x][y]` доступна для передвижения (метод клетки `IsMovable()` возвращает `true`, если тип клетки подходит для передвижения) (данное условие не проверяется при передвижении юнитов с типом `spider`), то если на `cell[x][y]` нет никакого объекта (т.е. метод клетки `GetObjectType()` вернет `empty`), то для клетки с координатой, на которой находится юнит, в поле `object` методом `SetObject()` устанавливается нулевой указатель, затем объекту устанавливается новая координата (x,y) методом `SetCoord()`, а клетке по этой же координате в поле `object` методом `SetObject()` устанавливается указатель на данный объект; если же на клетке по координате (x,y) есть объект, тип которого отличен от `empty` (т.е. какой-то объект), то вызывается метод юнита `Interaction()` к объекту, находящемуся на клетке с данной координатой (таким образом, игрок взаимодействует с объектами)
- метод `SetCoins(int value)` добавляет значение `value` к полю количества монет игрока `coins`; если их 10 и более, то увеличивает максимальное здоровье на 5, а значение поля `coins` становится 0

