От абстрактного класса Farming наследуются Food и Cattle, а от них уже FruitSpawn с VegetableSpawn и WorkCattle с RawCattle

Все регулярные дети Farming «реализуют» абстрактные методы Eat(), Drink() и GrowUp()

Protected не менее трёх раз использовался в классе Farming

Hashcode(), equals() и toString() переопределил в классах FruitSpawn, RawCattle и WorkCattle

За консольный интерфейс отвечает GameManager

Ферма

1. Хранит животных
2. Покупает животных
3. Продаёт продукцию животных
4. Хранит Баланс игрока

Животные

1. Производят продукцию
2. Требуют содержания

Продукция животных

1. Генерируется автоматически

GameManager

1. Выводить на консоль всю информацию
2. Обрабатывать диалоги с игрой
3. Сохраняет/загружает текущее состояние

Логика мененджера:

Из main менеджер создаёт экземпляр самого себя. В конструкторе вызывается **главное меню** с возможностью запустить/загрузить игру. Загрузка игры вызывает старт, но с переданным сейвом.

Игрок попадает на **главную сцену**. Здесь начинается и заканчивается игровой цикл. Игроку предлагается *сходить* на рынок, *посетить* ферму, *скипнуть* день или войти в меню паузы.

Скип проводит математические расчёты баланса фермы и возвращает на **главную сцену**.

Меню паузы позволяет сохранить игру, загрузить игру, вернуться в игру или выйти в **главное меню.**

Посетить ферму переносит на сцену *фермы*. Из этой сценки есть три сценки: с ресурсами, животными и их продукцией. В сценке ресурсов игрок видит ресурсы (вода, зерно и т.д.) и ожидаемое время их окончания. В сценке животных игрок видит животных и может их убить. Из сцены продукции игрок может посмотреть свою продукцию и ожидаемое её пополнение. Из сцены **фермы** игрок возвращается **на главную сцену.**

Сходить на рынок переносит на сцену *общего рынка*. У общего рынка есть возврат **на главную сцену** и 3 сценки: покупка животных, покупка ресурсов и продажа сырья. На покупке игрок тратит деньги. Цена на это добро будет рандомизироваться в зависимости от базовой. На продаже игрок получает деньги. Цена продажи будет зависеть от выбранного предложения. Цена предложения рандомизируется в зависимости от базы. Сгенерированное предложение торговли-продажи генерируется одноразово в начале дня. Игрок возвращается на **сцену общего рынка**.