Práctica Flyweight Pattern

A partir de la plantilla proporcionada:

1. Generar una clase Terrain para el pintado de tiles en el programa de plantilla. La clase Terrain deberá tener un coste de navegación, una posición en el mundo y la textura que lo representa.
2. La clase World deberá tener un array bidimensional de Terrain que se generan en el método GenerateTerrain. El tipo de tile se decidirá aleatoriamente. Recuerda implementar DestroyTerrain.
3. Estos Terrain se pintarán en el método de Render, recuperándose directamente a través de la clase World.
4. Duplica la clase World (NewWorld), para aplicar el patrón Flyweight, de forma que no necesitemos las instancias de todos los elementos de Terreno.