|  |
| --- |
| **Задание 2 для самостоятельного выполнения.** |
| Для данной предметной области составить ее программную модель посредством иерархии классов.  Предметная область – компьютерная игра. Предполагаемые классы: объект компьютерной игры, мифическое животное, человекоподобный персонаж, волшебный персонаж, волшебный предмет. Дополнение системы классов приветствуется. |

Диаграмма классов:

