**SOLID-принципы в этом проекте**

1. **Single Responsibility Principle (SRP)** — каждый класс будет иметь свою четко определенную ответственность.
2. **Open-Closed Principle (OCP)** — класс логики игры будет открыт для расширения, но закрыт для изменения.
3. **Liskov Substitution Principle (LSP)** — объекты базовых классов будут заменяться объектами их подклассов без нарушения логики.
4. **Interface Segregation Principle (ISP)** — интерфейсы будут разделены, чтобы каждый интерфейс был узкоспециализированным.
5. **Dependency Inversion Principle (DIP)** — модули верхнего уровня будут зависеть от абстракций, а не от конкретных реализаций.

**Структура игры**

* **IGameConfig** — интерфейс настроек игры.
* **GameConfig** — класс для хранения настроек игры.
* **IGameService** — интерфейс для игровой логики.
* **GameService**  — класс, реализующий логику игры.
* **IRandomNumberGenerator** — интерфейс для генератора случайных чисел.
* **RandomNumberGenerator** — класс, генерирующий случайное число.
* **IInputOutput –** интерфей ввода / вывода данных игры
* **WinInputOutput** — класс для ввода/вывода данных игра для WinForms.