

# «Жучки»

Реализовать классы:

Жук.

Данный класс содержит координаты расположения на поле, имя жука.

Метод «Шевелится» - передвигает жука в случайную позицию.

Метод «Убегать» - передвигает жука в сторону расположения Роя (рой располагается на координате 0:0).

Событие «Испугаться» - оповещает рой о страхе жука.

Рой.

Данный класс содержит коллекцию Жуков.

Метод «Создать Жука» – добавляет нового жука в коллекцию

Метод «Шоу» Отобразить информацию о всех жуках в рое на консоль

Метод «Сделать Ход» - для всех жуков выполняет или метод Шевелиться или Метод Убегать. В случае, если хотябы один из жуков в течении последних 3-х ходов оповестил о страхе – выполнять метод Убегать. В противном случае вызываем Шевеление.

Меню:

1. Создать Буканику
2. Испугать Буканику №...
3. Сделать Ход
4. Посмотреть текущее положение Буканики

```
class Рой {
    List < Жук >
    Создать Жука()
    Шевелить всех жуков()
    Позвать всех жуков в сторону Роя()
    // В случае если один из жуков испугается, позвать всех жуков в Рой
    Отобразить информацию о всех жуках()
    Сделать "Ход"()
}

class Жук {
    int x;
    int y;
    string name;
    шевелится() {
        // изменяет свое положение в Rland
    }
    убегать() {
        // бежит в сторону "Роя"
    }
    // ⚡ Подать сигнал о Опасности
}
```