

Лабораторная работа 1: Основы классов и объектов

они

Цель работы

Изучить основы объектно-ориентированного программирования в Java на примере разработки игровых систем. Научиться создавать классы, объекты, конструкторы и методы для реализации базовой игровой логики.

Теоретические основы

Классы и объекты

- **Класс** - шаблон для создания объектов, определяющий их структуру и