```
┌─────────────────────┐
│       QObject        │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│                     │
└─────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────┐
│    InfinityDouble    │
├─────────────────────┤
│                     │
├─────────────────────┤
│ + FromValue()        │
│ + InfinityValue()    │
└─────────────────────┘
```

#transitWeight
#helth
#weight

```
┌───────────────────────────┐
│    IBaseGameElement        │
├───────────────────────────┤
│ # position                 │
│ # additionalData           │
│ # rVision                  │
│ # type                     │
│ # name                     │
├───────────────────────────┤
│ + IBaseGameElement()       │
│ + IBaseGameElement()       │
│ + nextStep()               │
│ + getPosition()            │
│ + getType()                │
│ + getHelth()               │
│ + getWeight()              │
│ + getMaxTransitWeight()    │
│ + getName()                │
│ + getAdditionalData()      │
│ + getRVision()             │
│ + ~IBaseGameElement()      │
│ + setPosition()            │
│ + setHelth()               │
│ + setWeight()              │
│ + setTransitWeight()       │
│ + setType()                │
│ + setName()                │
│ + setAdditionakData()      │
│ + setRVision()             │
│ # init()                   │
└───────────────────────────┘
```

```
┌───────────────────────────┐
│        BaseTank            │
├───────────────────────────┤
│ # direction                │
│ # speed                    │
│ # fireType                 │
├───────────────────────────┤
│ + BaseTank()               │
│ + BaseTank()               │
│ + setType()                │
│ + generateBullet()         │
│ + setAdditionakData()      │
│ + getAdditionalData()      │
│ + setDirection()           │
│ + getDirection()           │
│ + setSpeed()               │
│ + getSpeed()               │
└───────────────────────────┘
```