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