Создайте иерархию классов и пропишите ключевые методы для компьютерной игры (без реализации полного функционала). Суть игры:

1. Игрок может передвигаться по прямоугольному полю размером Width на Height.
2. На поле располагаются бонусы (яблоко, вишня и т.д.), которые игрок может подобрать для поднятия каких-либо характеристик. Некоторые бонусы могут менять свое состояние со временем (например, яблоко может «спеть», увеличивая здоровье, добавляемое при «съедании»)
3. За игроком охотятся монстры (волки, медведи и т.д.), которые могут передвигаться по карте по какому-либо алгоритму (алгоритм и другие характеристики зависят от типа монстра).
4. Клетки поля обладают разной проходимостью для разных типов монстров. Например, вода непроходима для игрока, но преодолима летающим монстром, трава замедляет движение и т.д.

Цель игры – собрать все бонусы и не быть «съеденным» монстрами.