В коде реализовано **функция** SafeInput – это промежуточное(конечно с точки зрения ООП неправильное )решение, которое разрабатывалось после выполнения 2 лабораторной работы. Эта функция станет методом класса ввода, на который планируется делегировать ввод и проверку на корректность аргументов. К 3 лабораторной работе с разработкой класса игры такого, конечно, не будет.