# Задание 3:

Реализуйте прыгающий <объект>. Начальная позиция появления объекта определяется нажатием пальца по экрану. Объект падает с ускорением вниз, отражаясь от нижней границы экрана, и с незначительным смешением вправо. С каждым разом высота отскока объекта уменьшается, и когда объект практически остановится, он пропадает с экрана. Объектов может быть несколько, поэтому каждый должен обрабатываться в отдельном потоке приложения. (<объект> - Буква Вашей фамилии, после каждого нажития буква меняется на следующую, по окончанию Вы опять возвращаетесь на первую букву).  
Для примера <объект> - цифра восемь, направление падения схематично показано красным.

