**Что было сделано**

1. Создал интерфейс IGameObject, который реализуют все игровые объекты на сцене
2. Сделал класс модель Magic, который является родителем для всей остальной магии.

В нём реализовал движение магии по заданной траектории и другую разную мелочь.

1. Сделал модель FireBall(который наследуется от Magic)
2. Сделал визуализацию полёта Fireball. Игрок может по щелчку мыши создать FireBall, который будет лететь к заданной точку(курсору мышки)
3. Сделала тесты, проверяющие корректность движения магии по заданной траектории
4. Сделал немного тестов проверяющих движение игрока
5. Реализовал движение персонажа по диагонали
6. Дополнил содержимое класса Room, теперь он хранит магию в комнате, и отвечает за е удаление, если она вылетела за края карты

**Что планируется сделать к 09.05.2022**

1. Сделать модель противника
2. Реализовать столкновения объектов(если игрок столкнулся с противником, то он теряет здоровье; если магия попала по противнику, то противник получает урон и т.д.)
3. Сделать модель магического шара, который дублирует пролетающую через него магию

**Вопросы**

1. Путь до файлов с изображениями. Как можно указывать путь до файлов более удобно?

Сейчас запись пути довольно громоздкий(пример в конструкторе класса PlayerView, где я указываю путь до спрайта игрока), есть ли другой способ указывать путь до файла?