Рефакторинг игры.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Предложение** | **Реализовано** |
|  | Класс GameNumber-Interface -Keyboard не наследовать от Unit  И вообще надо прекращать этот идиотизм со смешением элементов интерфейса (всяких деревьев, сачков и проч) и юнитов. В принципе их можно было бы от одного базового класса наследовать (например от ObjToShow)  abstract ObjToShow  Show()  Hide()  Body {get;set;}  Abstract ControlElement  abstract Unit  В этом случае мы должны:  В реализации CreatorOfObjects создать 2 списка (а не один как сейчас) для добавления элементов? И на уровне LevelBehaviour раздельно вызывать show всех этих элементов?  Нет проще оставить этот механизм вообще в покое, поскольку он сейчас ровно так и работает. А по поводу разделения юнитов и контролов – это хорошая идея вообще-то. | НЕТ |
|  | НУ ВОТ ТЕПЕРЬ LEVEL Никогда не OnCreated. Событие не отрабатывает… |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | Попробуем использовать ФАБРИЧНЫЙ МЕТОД для создания объектов типа Level разного типа. |  |
|  | Для всех членов классов нужно сделать нормальную инкапсуляцию – сокрытие+ свойства |  |
|  |  |  |
|  | Всякие действия с классами можно превратить в команды. Оч хорошо описано вот тут. <https://habr.com/post/322258/> |  |
|  |  |  |

**ОСТАНОВИЛСЯ на изготовлении юнитов как КОМПОНЕНТОВ**