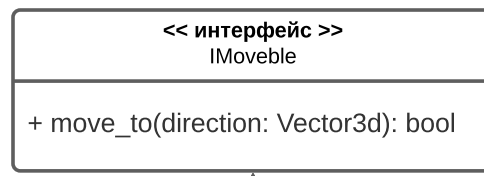


Здесь интерфейс задаёт правило поведения, для движущихся объектов



Задание для варианта
Точка -> Треугольник -> Треугольная призма

