Создайте иерархию классов и пропишите ключевые методы для компьютерной игры (без реализации функционала). Суть игры:

1. Игрок может передвигаться по прямоугольному полю размером 200 на 300.
2. На поле располагаются предметы (яблоко, вишня, малина), которые игрок может подобрать для поднятия каких-либо характеристик.
3. За игроком охотятся монстры (волки, медведи, змеи), которые могут передвигаться по карте по какому-либо алгоритму.
4. На поле располагаются препятствия разных типов (камни, деревья и ямы), которые игрок и монстры должны обходить.

Цель игры – собрать все бонусы и не быть «съеденным» монстрами.