Написать программу, используя объектно-ориентированный подход, которая двигает по экрану изображение заданного графического объекта **№ 15**

Допускается: замена некоторых элементов графического объекта, изменение его цветовой гаммы.

Реализовать два вида движения: случайное и по нажатию на клавиши со стрелками. Предусмотреть для пользователя возможность выбора одного из двух режимов движения.

Описание классов необходимо оформить в виде отдельного модуля. Иерархия классов должна включать минимум четыре класса, один из которых – абстрактный.

Работу следует выполнять в среде программирования Турбо Паскаль (версии 6.0 или 7.0) или в среде Borland Pascal.

Необходимо представить следующее:

Текст задания с точным видом графического объекта, включая цвет, который реализован в программе (в файле с расширением .doc);

Текст программы (файл с расширением .pas) ;

Текст модуля (файл с расширением .pas) .

Таким образом, необходимо прислать три файла: с заданием, с программой и с модулем.

