**UŻYTE WZORCE PROJEKTOWE**

1. **Singleton** - został użyty, aby mieć pewność, że mamy tylko jedną instancję naszego bohatera, gdyż gra jest single-player i utworzenie więcej niż jednej instancji gracza byłoby błędem (klasa *Hero*).
2. **Fabryka Abstrakcyjna** - wzorzec ten ułatwia tworzenie przedmiotów które wykorzystujemy potem jako ekwipunek bohatera (klasa *Items*).
3. **Strategia** - oraz po niej dziedziczące, za jej pomocą możemy ustawić w jaki sposób handlarz sprzedaje nam przedmioty, to jest w jaki sposób możemy się z nim targować (klasa *Strategy* oraz dziedziczące).
4. **Obserwator** - monitoruje stan zdrowia bohatera i w wypadku zdrowia wynoszącego 0 punktów kończy grę (klasa *Observer* oraz dziedziczące).
5. **Odwiedzający** - za jego pomocą możemy dostosować co znajduje się w każdej z komnat, oraz jakie akcje będą się w niej działy (klasa *IVisitor* oraz dziedziczące).
6. **Iterator** - wbudowany iterator z vectora, w celu odpowiedniego pokazania różnych opcji z jakich gracz może wybrać w danym momencie (funkcja *eventTransitionFunction*).
7. **Dekorator** - służy do wyświetlania różnych informacji na temat danej komnaty, w której aktualnie jesteśmy (klasa *Chamber* oraz dziedziczące).
8. **MVC (oraz Most w kontrolerze)** - służy do oddzielenia składowych kodu od siebie, sprawiając, że łatwiej osobie dopiero wchodzącej do programu znaleźć potrzebne informacje, oraz pozwala m.in. na szybką podmianę interfejsu wyświetlania użytkownikowi komunikatów z gry - domyślnie widok tekstowy (**Controller**: klasa *Controller* oraz wchodzące w jej skład *Game*, *ActionVisitor*, *Chamber*, *Event*, *DescriptionVisitor*, *Chest*; **View**: klasa *View*; **Model**: *pozostałe klasy*).