**UŻYTE WZORCE PROJEKTOWE**

1. Singleton, klasa “Hero”, 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
2. Fabryka Abstrakcyjna, wszystkie klasy z plików “Items.h” & “Items.cpp”, wzorzec ten ułatwia tworzenie przedmiotów które wykorzystujemy potem jako ekwipunek bohatera.
3. Strategia, klasa “Strategy” 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
4. Obserwator, klasa “Observer” i wszystkie po niej dziedziczące or “Hero” jako “subject” do Obserwatora. Monitoruje stan zdrowia bohatera i w wypadku zdrowia wynoszącego 0 punktów kończy grę
5. Odwiedzający, klasa “iVisitor” i wszystkie po niej dziedziczące. Za jego pomocą możemy dostować co znajduje się oraz jak działa osobno każda z komnat.
6. Iterator, użyty w funkcji “eventTransitionFunction”, wbudowany iterator z vectora, w celu odpowiedniego pokazania różnych opcji z jakich gracz może wybrać w danym momencie
7. Dekorator, w klasie “Chamber” i jej pochodnych, służy do wyświetlania różnych informacji na temat danej komnaty w zależności od komnaty w której jesteśmy
8. MVC/most, jako Controler: klasa Controler oraz wchodzące w jej skład: Game, ActionVisitor, Chamber, Event, DescriptionVisitor, Chest

View: klasa View

Model: pozostałe klasy

Służy do odzielenia składowych kodu od siebie, sprawiając, że łatwiej osobie dopiero wchodzącej do programu znaleźć potrzebne informacje,oraz pozwala na m.in. wybierania w jaki sposób informacje są przez użytkownika przekazywane do gry oraz w jaki

Sposób użytkownik otrzymuje wiadomości zwrotne