Необходимо написать одиночную игру, где у игрока есть показатели текущего здоровья (HP), максимально возможного здоровья, инфекции и кровотечения. Игрок применяет один из имеющихся предметов (бинт, мазь, таблетка, аптечка), каждый из которых по-своему влияет на эти параметры. Дальнейший игровой процесс будет строиться на том, что именно выбрал игрок.

Данный фрагмент программы целесообразнее реализовывать через паттерн Состояние (State). Дальнейшее поведение игрока зависит от применяемого предмета (контекст зависит от состояния), а код методов объекта (игрока) будет освобожден от многочисленных условных конструкций, которые теперь будут прописаны в каждом из состояний.