1. Написать (текстом) по 2 возможных варианта использования паттерна стратегия и паттерна шаблонный метод в игре. Это поможет лучше проработать понимание того, для чего и когда используются эти паттерны.
2. Сделать 3 вида оружия (одно стреляет по 1 выстрелу за нажатие и у него есть какое-то кол-во патронов, второе также стреляет по 1 выстрелу за нажатие, но у него бесконечное кол-во патронов, третье стреляет по 3 патрона в ряд за выстрел (т.е. одно нажатие и вылетает три патрона рядышком, как мультишот) и у него соответственно тратится по 3 патрона на выстрел и есть определенное кол-во патронов). Также реализовать смену оружия
3. Реализовать npc – торговца. У него может быть три поведения: он не торгует с игроком, торгует броней, торгует фруктами. Достаточно организовать вывод соответствующего сообщения в консоль. Как активировать торговлю и смену этих состояний – на своей усмотрение😊 (как вариант состояние может сменяться в зависимости от репутации игрока, а активация торговли просто при задевании коллайдера торговца, сильно не усложнять). Можно реализовать вариантом с базовым торговцем и наследниками (т.е. три вида npc, таким образом можно воспользоваться паттерном шаблонный метод)
4. Сделать мини игру. На сцене есть шарики трех типов (красный, белый, зеленый). Их можно заранее заготовить, выложив на сцену в различном количестве. Нужно сделать два условия победы: победил если лопнул все шарики, победил если лопнул шарики только одного цвета. Соответственно перед началом игры можно выбрать какое условие победы хочется использовать. Реализовать это в рамках одной сцены.