1. На каждый паттерн (фабрика, визитер и декоратор) придумать по 1-2 примера использования и написать текстом.
2. Сделать абстрактную фабрику иконок для какого-нибудь ресурса. Например, у нас есть монетки и энергия, в разных местах игры они могут выглядеть по-разному (например, в главном меню иконка монетки будет одной, а в магазине другой). И надо сделать так, чтобы мы могли подменять эту фабрику для спавна нужных иконок. (выбор нужной фабрики сделать как в примере с формами лабиринта). Т.е. не надо городить отдельных сцен, просто надо отработать использование фабрики. Можно сделать UI с двумя Image и при смене фабрики эти картинки должны меняться
3. Сделать спавнер монеток (монетки можно реализовать так как мы делали на первом занятии). Соответственно монетки должны спавниться в каких-то точках, но при этом нельзя чтобы монетка спавнилась в уже в занятой точке (про спавн в одной точке – это не относится к какому – то паттерну, это просто на оценку реализации (многие тут делают странные вещи)).
4. Доработать пример с визитером из занятия. Добавить в спавнер систему веса (т.е. чтобы спавнер переставал работать, когда вес всех наспавленных врагов становится выше определенного предела).
5. Для декоратора придумать следующую схему: у персонажа есть класс базовых статов (сила, интеллект, ловкость), которые зависят от выбранной расы (орк, эльф, человек). Также можно выбрать специализацию (вор, маг, варвар), они дополнительно оборачивают базовые статы, как-то изменяя характеристики (например маг умножает интеллект на 2), и еще можно выбрать постоянную пассивную способность (3 вида способностей), они тоже могут оборачивать статы, как-то изменяя характеристики пероснажа (например +2 к силе).   
   Т.е. схема примерно такая: есть класс статов персонажа, и есть некий StatProvider, который возвращает эти статы (сделать какой-то метод). И вот этот StatProvider можно оборачивать (т.е. три вида StatProvider (раса, специализация, пассивная способность), в каждый закидываются в конструкторе нужный тип (тип расы, тип специализации, тип пассивной способности). И на основе этого типа преобразуются статы (через свитч например пройтись по типу расы и как-то преобразовать в зависимости от типа)  
   Для проверки, просто сконфигурировать персонажа как в примере с хп на уроке.  
   Также советую для удобство в классе статов переопределить операции сложения и умножения или сделать методы какие-то для изменения статов, чтобы было удобнее их изменять