

# Практика 6: Порождающие шаблоны и Roguelike

Юрий Литвинов  
yurii.litvinov@gmail.com

21.04.2020г

# Задачи на остаток пары

Уточнить модель компьютерной игры Roguelike:

1. Используя шаблон “Строитель” для инициализации карты
2. Используя шаблон “Абстрактная фабрика” для создания мобов и предметов на карте
3. Используя шаблон “Прототип” для поддержки клонирования персонажей и предметов

Выложить модифицированные диаграммы классов на HwProj