

Практика 6: Поведенческие шаблоны и Roguelike

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

28.04.2020г

Задачи на остаток пары

Уточнить модель компьютерной игры Roguelike:

1. Используя шаблон “Команда” для поддержки взаимодействия с пользователем
2. Используя паттерн “Хранитель” для поддержки сохранения/загрузки игры
3. Используя паттерн “Состояние” для динамического переключения поведения мобов
 - ▶ Мобы с низким здоровьем должны переключаться в трусливый режим
 - ▶ По мере восстановления здоровья переходить в исходный

Выложить всё на HwProj

Что делать

- ▶ Заполнить форму <https://forms.gle/mxgroe6onKKk3dAR7> ссылками на проект и командный чат
 - ▶ Сделать это в самом начале работы
- ▶ Посматривать в общий чат в Skype
- ▶ За 10 минут до конца пары собираемся в общем чате и представляем результаты