

Практика 4: Структурные шаблоны и Roguelike

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

21.04.2022

Задачи на остаток пары

Уточнить модель компьютерной игры Roguelike с предыдущего занятия:

1. Используя шаблон “Стратегия” для поддержки различных поведений мобов
 - ▶ Агрессивное поведение, атакуют игрока, как только его видят
 - ▶ Пассивное поведение, просто стоят на месте
 - ▶ Трусливое поведение, стараются держаться на расстоянии от игрока
2. Используя шаблон “Декоратор” для поддержки временных эффектов, накладываемых на мобов и игрока
 - ▶ Эффект конфузии, заставляющий персонажа двигаться в случайном направлении
 - ▶ Возможность добавить другие похожие эффекты

Выложить модифицированные диаграммы как решения соответствующих заданий в Teams