

# Практика 5: Структурные шаблоны и Roguelike

Юрий Литвинов  
yurii.litvinov@gmail.com

07.04.2020г

# Задачи на остаток пары

Уточнить модель компьютерной игры Roguelike с предыдущего занятия:

1. Используя шаблон “Стратегия” для поддержки различных поведений мобов
2. Используя шаблон “Декоратор” для поддержки временных эффектов, накладываемых на мобов

Выложить модифицированные диаграммы классов на HwProj

- ▶ Это может быть одна диаграмма сразу с двумя паттернами или две разных