

Практика 4: Структурные шаблоны и Roguelike

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

14.04.2020г

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 классов на HwProj

Что делать

- ▶ Установить легкодоступный канал связи
 - ▶ Лучше комната в Zoom
- ▶ Заполнить форму <https://forms.gle/H4gCt7QGHJRL3CFFA> 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