

Домашняя работа 8. Roguelike, часть 1

14.03.2022

Дедлайн: 10:00 04.04.2022

Баллов: 10

В команде из трёх человек реализовать архитектуру Roguelike из предыдущего задания. При этом:

- рекомендуется (хотя и не обязательно) использовать какую-либо готовую библиотеку для работы с консолью, но готовые фреймворки для разработки Roguelike-игр нельзя;
 - есть много туториалов по этому делу, смотреть в них можно, списывать нет;
 - постарайтесь не терять кроссплатформенности (у ncurses и даже python-библиотек на её основе могут быть проблемы под Windows, например);
 - как обычно, если что-то выбираете, обоснуйте выбор в архитектурной документации;
- нужны юнит-тесты, CI и комментарии ко всему, что public;
- надо обновить диздок, чтобы привести его в соответствие фактической реализации.

Напомним, что дальше будут появляться новые требования, которые надо будет реализовать в рамках этой кодовой базы.