

Домашняя работа 10. Roguelike, часть 3

28.03.2022

Дедлайн: 10:00 18.04.2022

Баллов: 10

В команде продолжить работу над Roguelike. В этом задании требуется улучшить генерацию карт и поддержку мобов. Разумеется, применяя паттерны с теории.

- Паттерн «Строитель» для параметризации генератора карт. Должно быть можно сообщить строителю, грузить карту из файла или сгенерировать, указать желаемые размеры карты, и вызвать метод `build()`, возвращающий сгенерированную карту.
- Паттерн «Абстрактная фабрика» для генерации разных стилей мобов — например, фэнтезийные mobs в духе «скелет», «дракон» и т.д., или научно-фантастические, в духе «киборг-бензопильщик» и т.п. Фабрикой должно быть можно параметризовать строителя из предыдущего пункта.
- Паттерн «Прототип» для мобов, реплицирующихся на поле боя — например, «ядовитая плесень», которая каждый ход с вероятностью p порождает свою копию в соседней свободной клетке. Можно игру «Жизнь» реализовать, если хочется :)

Как обычно, задача сдаётся отдельным пуллреквестом от ветки с предыдущей задачей. Стоит также время от времени подмердживать в неё исправления к предыдущим задачам.

Также надо обновить архитектурную документацию (как диаграмму, так и словесное описание), включив туда описание новой функциональности.

Не забудьте юнит-тесты и комментарии.