

# Домашняя работа 11. Roguelike, часть 4

28.03.2022

**Дедлайн: 10:00 11.04.2022**

**Баллов: 10**

Наконец, последняя домашняя работа про Roguelike. В этом задании надо применить поведенческие шаблоны для того, чтобы зарефакторить взаимодействие с пользователем и улучшить ИИ мобов:

- Паттерн «Команда» для реализации взаимодействия с пользователем — напрямую обращаться из UI к классам бизнес-логики теперь нельзя, все действия должны выполняться строго через команды. Использовать «умные» или «глупые» команды — на ваше усмотрение.
- Паттерн «Состояние» для придания «стратегичности» действиям моба. Напомним, что в одном из предыдущих заданий требовалось реализовать стратегии поведения. Сейчас поведение моба должно определяться его состоянием:
  - если здоровье моба ниже определённого уровня, он переходит в состояние «паника», в котором его текущая стратегия заменяется на трусливую (если изначально стратегия была трусливой, никаких изменений в поведении моба нет);
  - при восстановлении здоровья выше этого уровня моб переходит из состояния «паника» в состояние «всё ок», где переключается на исходную стратегию;
  - +3 бонусных балла за реализацию дополнительных стратегий и состояний (например, «патрулирую», «двигаюсь в место последнего контакта с врагом», «выполняю поиск в районе последнего контакта», «атакую»).

Как обычно, задача сдаётся отдельным пулреквестом от ветки с предыдущей задачей.

Также, как обычно, надо обновить архитектурную документацию, включив туда описание новой функциональности.