

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
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

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