

Практика 5: Порождающие шаблоны и Roguelike

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

28.04.2022

Задачи на остаток пары

Уточнить модель компьютерной игры Roguelike:

1. Используя шаблон “Строитель” для инициализации карты
2. Используя шаблон “Абстрактная фабрика” для создания мобов и предметов на карте
3. Используя шаблон “Прототип” для поддержки клонирования персонажей и предметов

Выложить модифицированные диаграммы классов на HwProj

Что делать

- ▶ Заполнить форму <https://forms.gle/jWZZG4UQpSiT7Cv37> 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