

Практика 7: Поведенческие шаблоны и Roguelike

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

21.04.2020г

Задачи на остаток пары

Уточнить модель компьютерной игры Roguelike:

1. Используя шаблон “Команда” для поддержки взаимодействия с пользователем
2. Собрать воедино все модификации и выложить итоговую архитектуру в виде набора диаграмм компонент и классов

Выложить всё на HwProj