## Практика 6: Порождающие шаблоны и Roguelike

Юрий Литвинов yurii.litvinov@gmail.com

14.04.2020г

1/2

## 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

▶ Это может быть одна диаграмма сразу со всеми паттернами или две разных