

# Домашняя работа 9. Roguelike, часть 2

14.03.2022

**Дедлайн: 10:00 28.03.2022**

**Баллов: 10**

В команде из трёх человек продолжить работу над Roguelike. В этом задании требуется реализовать поддержку мобов по следующим требованиям:

- мобов должно быть несколько разных видов, различающихся характеристиками и поведением:
  - агрессивное поведение, атакуют игрока, как только его видят;
  - пассивное поведение, просто стоят на месте;
  - трусливое поведение, стараются держаться на расстоянии от игрока.
- нужна боевая система, в которой:
  - персонажи, пытающиеся занять одну клетку, наносят друг другу урон в соответствии с их параметрами (атаки и защиты, и, возможно, каких-либо ещё);
  - урон уменьшает количество хитпойнтов, и если их становится 0 или меньше, персонаж умирает;
- нужна система экспы и уровней:
  - при убийстве моба персонажу игрока начисляется некоторое количество очков опыта;
  - при наборе достаточного количества опыта персонаж получает следующий уровень, что приводит к росту его характеристик.

При этом надо использовать паттерны, обсуждавшиеся на теории:

- паттерн «Стратегия» для поддержки различных поведений мобов;
- используя паттерн «Декоратор», реализовать для игрока возможность конфузить мобов;
  - моб, находящийся под эффектом конфузии, перемещается, случайно выбирая соседнюю клетку;
  - эффект должен быть временным.

Эту задачу надо реализовывать, отведя новую ветку от предыдущей и, соответственно, открыв новый пуллреквест.

Также надо обновить архитектурную документацию (как диаграмму, так и словесное описание), включив туда описание новой функциональности.

Не забудьте юнит-тесты и комментарии.