

Домашнее задание: Порождающие паттерны

1. Для класса Unit из предыдущего задания, описать паттерн “Builder”, который позволяет создавать группы юнитов. Реализовать, минимум, два класса строителя(PvPBuilder и PvEBuilder)
2. Создать UML диаграмму классов для приложения.