**Варианты применения паттернов**

**Стратегия:**

* Можно использовать для создание механики бустов(powerup-ов) в зависимости от одежды, которая надета на игроке, или других предметов. Подойдет одинаково как для пассивных, так и для активных эффектов.
* Поведение передвижения игрока в различных локациях. Создаем интерфейс передвижения, и несколько его реализаций, например, для обычной местности, холодной тундры, где персонаж медленнее передвигается, да и в целом, могут быть другие анимации, и еще, к примеру, для жаркой локации, где персонаж будет быстрее уставать и обретать жажду(Ну если мы Survival делаем какой-нибудь)

**Шаблонный метод:**

* Может пригодиться при создании какого-нибудь Idle, например, про шахтеров, где трудятся куча разных рабочих. Можно написать абстрактный класс рабочего с основной функцией Work(), которая будет переопределяться в каждом из наследованных классов.
* Можно использовать для генерации локаций, разных биомов. Создается абстрактный класс биома, где объявляется абстрактный защищенный метод генерации. Затем наследуем класс в разные типы генераторов: горная, равнинная, другие типы местностей.