Dit zijn een boel prototypes voor algemene mechanics in games.

Ik ben een card game aan het maken een daarvoor maak ik veel gebruik van OOP. Het hoofdidee is dat elke kaart zijn standaardfuncties heeft en dan specifiekere functies gebaseerd op wat de kaart doet. De opstelling van classes ziet er dan zo uit: base class Card -> DamagingCard -> Fireball. Hierbij kan DamagingCard ook bijvoorbeeld HealingCard zijn.