



**TRAINING**  
CENTER

## **Task 2.2**

# **GAME DEVELOPMENT**

---

**EPAM XT COMMUNITY**



### 2.2.1. GAME

*\* включает дополнительное задание*

*\*\* включает углубленное дополнительное задание*

Создайте иерархию классов и пропишите ключевые методы для компьютерной игры (без реализации функционала). Суть игры:

- Игрок может передвигаться по прямоугольному полю размером Width на Height;
- На поле располагаются бонусы (яблоко, вишня и т.д.), которые игрок может подобрать для поднятия каких-либо характеристик;
- За игроком охотятся монстры (волки, медведи и т.д.), которые могут передвигаться по карте по какому-либо алгоритму;
- На поле располагаются препятствия разных типов (камни, деревья и т.д.), которые игрок и монстры должны обходить.

Цель игры — собрать все бонусы и не быть «съеденным» монстрами.

При желании объекты-бонусы могут быть заменены вами на аналогичные (патроны, канистры с бензином, монетки), также, как и враги (роботы, мумии, зомби). Включайте фантазию!

**Вариант со \*** - подумайте над реализацией консольного геймплея вашей игры. Как он может выглядеть? Каким образом отрисовать поле? Добавьте классы визуализации поля, препятствий, врагов и бонусов на нём.

**Вариант с \*\*** - попробуйте сделать игральную версию вашего проекта. На данном этапе не стоит заморачиваться над балансом, интересностью геймплея или удобством.