В программе реализовано некоторое подобие игры «Plants vs. Zombies»

Цель игрока: защита дома от зомби.

// но т.к. разработка весьма примитивная, то все будет не так весело и захватывающе… как может звучать)

***Суть игры***

Игроку дается возможность собрать армию для борьбы с зомби.

Существует набор растений – часть из них примитивные, другие состоят из коллекции примитивных растений. Каждое растение имеет свой уровень здоровья, силу разрушения и цену.

**Задача игрока** – создать армию (коллекцию растений) на ограниченную сумму денег так, чтобы выиграть армию зомби, которая генерируется автоматически на ту же сумму.

Противники – зомби. Они тоже состоят из примитивных зомби и коллекции примитивных зомби.

Силы зомби и растений различны и победить их не так уж и просто, поэтому стоит правильно собрать армию.

***Кто выиграет?***

Выигрыш определяется числом общего разрушения одной из сторон:

* чья армия имеет силу разрушения выше, чем общее здоровье противника, та и выиграла;
* если невозможно определить, то выигрыш определяется по процентному соотношению этих показателей.

***Применение паттерна:***

Паттерн Компоновщик применяется для подсчета общей силы разрушения, общего здоровья и общей стоимости армии.