

Šieste cvičenie – Observer

V rámci tohto cvičenia si precvičíte návrhový vzor Observer:

V rámci tohto cvičenia využite už naprogramované úlohy z predchádzajúcich cvičení – konkrétne cvičenie 3 až 5.

Úloha 1:

V rámci tejto úlohy upravte Váš existujúci program tak, že nepriatelia zadaní v predchádzajúcich úlohách budú nepriateľa naháňať pomocou zistenia pozície za použitia návrhového vzoru Observer. V jednoduchosti ide o to, že *Hráč* je v tomto prípade subjekt, ktorý obsahuje zoznam svojich Observerov a operáciu *notifyObservers* pomocou, ktorej aktualizujete Observerov obsiahnutých v poli. *Enemy* triedy tu vystupujú v role Observerov, ktoré pozorujú objekt *Hráč*. Pozorovanie *Hráča* je riešené pomocou metódy *notify*, ktorá je volaná v subjekte v rámci metódy *notifyObservers*.

Rozšírenie A – opakovanie tvorby tried a dedenia:

V rámci rozšírenia A pridajte ďalšiu nepriateľskú triedu, ktorá bude dediť od triedy *Enemy*. Triedu si môžete ľubovoľne pomenovať. Následne si pridajte tohto nepriateľa do mapy tak, aby naháňal *Hráča* a využíval návrhový vzor Observer.

Rozšírenie B – opakovanie polymorfizmu:

Upravte všetky nepriateľské triedy (*Pinky Ass Destroyer*, *Wrathful Bunny* a vami vytvorená trieda) tak, že každá trieda bude svojím vlastným štýlom naháňať *Hráča*.

VÝSLEDNÝ JAVASCRIPT PROGRAM SI ZÁLOHUJTE, BUDETE HO ROZŠIROVAŤ NA ĎALŠÍCH CVIČENIACH