

Рецензия на игру Пилюка Дмитрия от Семенова Алексея.

Во время игры был обнаружен баг:

Против игрока выходит мертвый противник(но следует отметить, что какие-либо действия совершить он не может).

```
lol:
HP: 70
Mana: 70
Damage: 30
Weapon: Bow
-----
Draugr:
HP: 0
Mana: 30
Damage: 30
-----
lol, select option:
0 - take defence
1 - simple attack
2 - get healed
_
```

Решение этой проблемы находится в классе 'Unit', метод 'IsAlive':

```
public bool IsAlive()
{
    return (GetHealPoints() >= 0); //поменять знак в неравенстве на строгий
}
```

Остальных игровых недочетов обнаружено не было.

Плюсы:

Безопасное общение между классами, хороший стиль написания кода, понятность интерфейса, возможность реиграбельности.

Минусы:

Вышеописанный баг, слишком сильный “эффект blade mail`а” у щита и меча.