1. Написать (текстом) 1-2 возможных варианта использования паттерна состояние
2. Создать npc у которого есть состояния – идти до цели, там работать, потом идти обратно, отдыхать и по новой (т.е. три или четыре состояния: идти, что-то делать и отдыхать). Анимации как в уроке добавлять не нужно, просто сделать логику работу состояний, можно симулировать это дело в консоли просто с какой-то задержкой в виде таймеров.
3. Добавить в персонажа (из проекта с занятия) состояния быстрого бега и ходьбы (переключение можно сделать на кнопку). Опять-таки анимации внедрять дополнительные не обязательно. Т.е. помимо текущего состояния бега должно быть еще 2