1. На каждый паттерн (фабрика, визитер и декоратор) придумать по 1-2 примера использования и написать текстом.
2. Есть два типа врагов – паладины и маги. У паладинов есть один метод атаки, а у мага есть один метод каста спела. У каждого типа врага есть наследники – орк и эльф, и у каждой расы есть свои особенности атаки, и каста спела (например, у мага-эльфа добавляется стихийный урон, а орк дополнительно накладывает на себя защиту – это не обязательно реализовывать, главное, что реализации отличаются в зависимости от расы). Т.е. есть паладины и маги орки, и паладины и маги эльфы. По задаче нужно, чтобы на карте было два спавнера – один спавнит орков случайного типа, а другой спавнит эльфов случайного типа. При нажатии на кнопку у этих спавнеров меняются типы спавнящихся врагов (если раньше спавнер спавнил орков, то по нажатию на кнопку начинает спавнить эльфов). Подумать, как такое можно реализовать через абстрактную фабрику. (еще раз говорю, что не обязательно реализовывать особенности атаки, можно просто через дебаг показать это)
3. Сделать спавнер монеток (монетки можно реализовать так как мы делали на первом занятии). Соответственно монетки должны спавниться в каких-то точках, но при этом нельзя чтобы монетка спавнилась в уже в занятой точке (про спавн в одной точке – это не относится к какому – то паттерну, это просто на оценку реализации (многие тут делают странные вещи)).
4. Доработать пример с визитером из занятия. Добавить в спавнер систему веса (т.е. чтобы спавнер переставал работать, когда вес всех наспавленных врагов становится выше определенного предела).
5. Для декоратора придумать следующую схему: у персонажа есть класс базовых статов (сила, интеллект, ловкость), которые зависят от выбранной расы (орк, эльф, человек). Также можно выбрать специализацию (вор, маг, варвар), они дополнительно оборачивают базовые статы, как-то изменяя характеристики (например маг умножает интеллект на 2), и еще можно выбрать постоянную пассивную способность (3 вида способностей), они тоже могут оборачивать статы, как-то изменяя характеристики пероснажа (например +2 к силе).   
   Т.е. схема примерно такая: есть класс статов персонажа, и есть некий StatProvider, который возвращает эти статы (сделать какой-то метод). И вот этот StatProvider можно оборачивать (т.е. три вида StatProvider (раса, специализация, пассивная способность), в каждый закидываются в конструкторе нужный тип (тип расы, тип специализации, тип пассивной способности). И на основе этого типа преобразуются статы (через свитч например пройтись по типу расы и как-то преобразовать в зависимости от типа)  
   Для проверки, просто сконфигурировать персонажа как в примере с хп на уроке.  
   Также советую для удобство в классе статов переопределить операции сложения и умножения или сделать методы какие-то для изменения статов, чтобы было удобнее их изменять