



Лабораторная работа № 1



Курс: «Паттерны проектирования»

Тема: Порождающие паттерны.

Задание.

Реализовать создание разных миров для компьютерной игры с использованием подходящего паттера проектирования. В игре есть разные континенты (планеты, миры). Мир на каждом континенте характеризуется наличием пищевых цепочек (растения – травоядные – хищники), хотя конкретные представители флоры и фауны в различных мирах отличаются. Несмотря на различия между представителями миров, характер взаимодействия между животными остается неизменным.