

Programowanie obiektowe

Lista 10.

Ta lista jest kontynuacją poprzedniej. Można za nią otrzymać 8 punktów.

W implementacjach wielu gier powtarzają się pewne schematy; na przykład implementacja rozgrywki gry dwuosobowej zwykle pasuje do takiego schematu:

```
while true
  gracz1.play
  if gra.koniec?
    break
  gracz2.play
  if gra.koniec?
    break
end
```

Waszym zadaniem jest zidentyfikowanie w swojej implementacji takiego schematu, który potencjalnie mógłby być użyty w innej grze. Następnie zaprogramuj klasę zawierającą implementację tego schematu i wykorzystaj za pomocą jednego z poznanych na wykładzie *wzorców projektowych*: *szablon* czy *strategia*.

To już ostatnia lista zadań. Na SKOS'ie są informacje o projekcie.

Marcin Młotkowski