Звіт

* Мета гри:

Моя версія: гравець збирає золото, атакує ворогів та може відвідувати магазин для покупки предметів.

GPT версія: гравці кидають кубики протягом кількох раундів, намагаючись отримати найвищий результат.

* Опис основних класів:

Моя версія: класи Player, Enemy, і Shop.

GPT версія: класи Player i Game .

* Предмети та магазин:

Моя версія: гравець може купувати предмети з магазину за допомогою золота.

GPT версія: відсутність ідеї магазину та предметів. Гравці лише кидають кубик.

* Вороги та бої:

Моя версія: гравець зустрічає ворогів і взаємодіє з ними через атаку та втікання.

GPT версія: відсутність ворогів та боїв. Гравці просто кидають кубик.

* Логіка гри:

Моя версія: гравець вибирає дії у бою або в магазині протягом кількох раундів.

GPT версія: гравці лише кидають кубики, і гра завершується після кількох раундів.

* Структура гри:

Моя версія: використано цикл while для керування ігровим процесом, і гра закінчується при смерті гравця.

GPT версія: використано цикл for для раундів, і гра завершується після кількох раундів.

* Заключення:

Моя версія: гра зорієнтована на пригоди, бої та взаємодію з оточуючим світом.

GPT версія: гра більше орієнтована на узагальнені рандомні події (кидки кубиків) без явної мети чи історії.

Обидві версії використовують об'єктно-орієнтований підхід, але мають різні концепції та цілі гри.