

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ В.Н.КАРАЗІНА  
КАФЕДРА ПРОЕКТУВАННЯ СИСТЕМ І ТЕХНОЛОГІЙ

КОНТРОЛЬНА РОБОТА № 1  
З ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЕКТУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ»

Виконав студент 3 курсу, групи КС31  
спеціальності  
122 – Комп'ютерні науки  
Касьяненко Микита Михайлович

Харків 2022

## ВАРІАНТ 9. DECORATOR PATTERN

### Use case

Була розроблена гра де гравець міг заходити в місто та говорити з жителями. В зв'язку з продовженням сюжету треба додати квести після яких деякі NPC матимуть можливість торгувати, але дуже важливо що: по перше ці NPC вже створені і знаходяться в грі тому модифікувати неможна, по друге в них з'являється можливість торгувати після того як відбулися деякі сюжетні події, тому напочатку ми використовуємо варіант NPC який був розроблений напочатку, а потім він отримує можливість торгувати.

У зв'язку з цим потрібно виконати наступні умови:

1. NPC модифікувати неможна
2. У NPC з'являється можливість торгувати після того як відбулися деякі сюжетні події

### Розробка

Створемо діаграму класів (рис. 1.1).

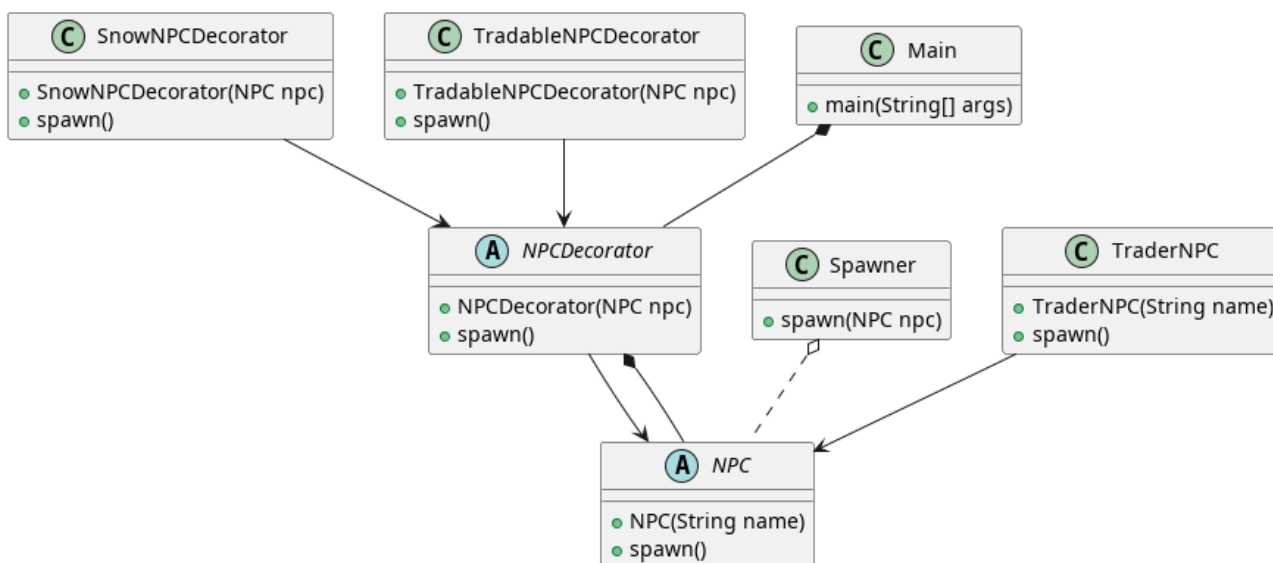


Рисунок 1.1 – Діаграма класів