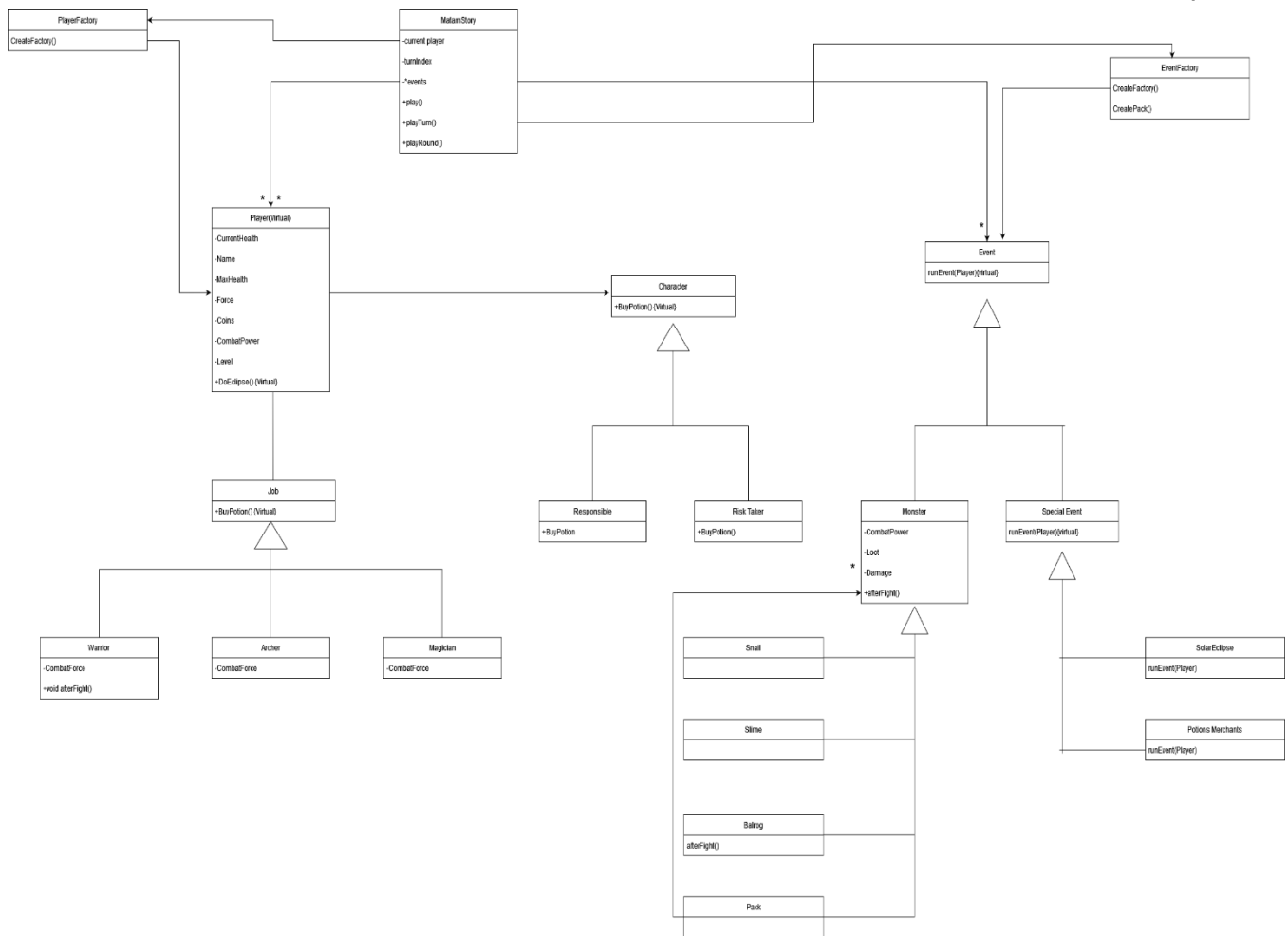


(1)



(2) השתמשנו בCommand במתמstory באמצעות מימוש ליסט ווקטור של שחקנים ואירועים. בנוסף השתמשנו בcomposite בpack לצורך מימוש רשימת המפלצות. וגם השתמשנו בstrategy בתוך הplayer שיש לו character שזה מספיק משמעותי כדי שנפריד למחלקה אחרת שתהיה בתוך הplayer

(3) כדי להוסיף את טיפוס עבודה משם ROUGE לא צריך לשנות שום דבר במימוש שקיים. רק בטיפוס ROUGE אנחנו נוסיף afterfight ששומר את החיים שלו לפני הקרב. ואם התנאים של הטיפוס ROUGE מתקיימים, נחזיר את החיים שלו למה שהם היו לפני הקרב ונדפיס את ההודעה שהשחקן התחמק מהקרב לאחר הקרב.

(4) כדי להוסיף את סוג האירוע הזה, נשמור בסוג אירוע זה את כל סוגי העבודות שיש במערך. כשנפעיל את האירוע, נרגיל מספר בטווח גודל העבודות שיש. לאחר מכן נשנה את טיפוס העבודה של השחקן על ידי קופי-קונסטרוקטור שיש עם שינוי סוג העבודה. לא צריך לשנות שום דבר במימוש הקיים שיש לנו