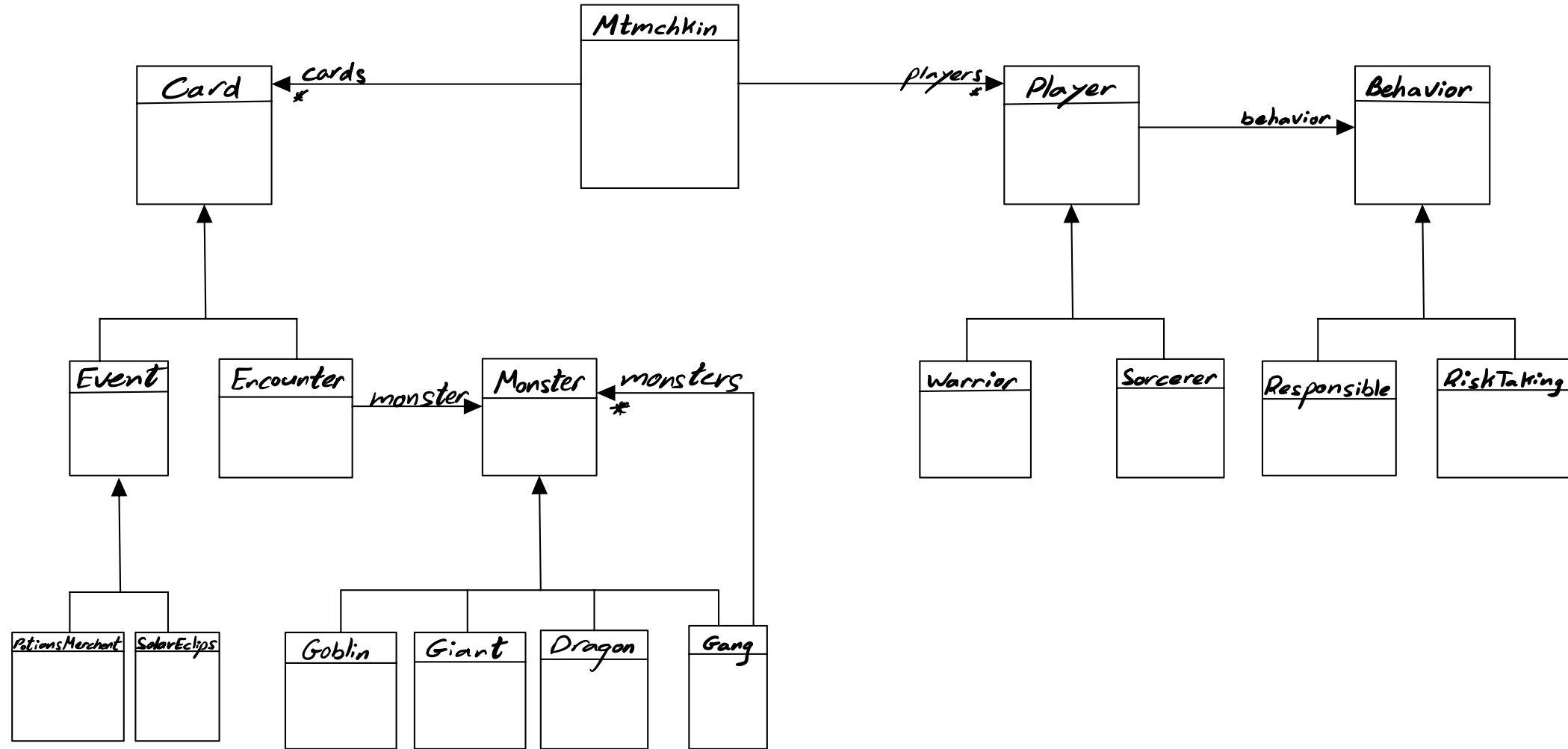
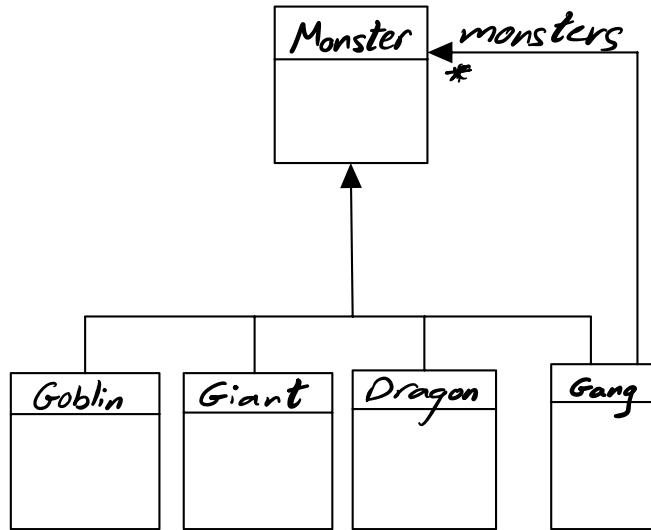


iel p/n

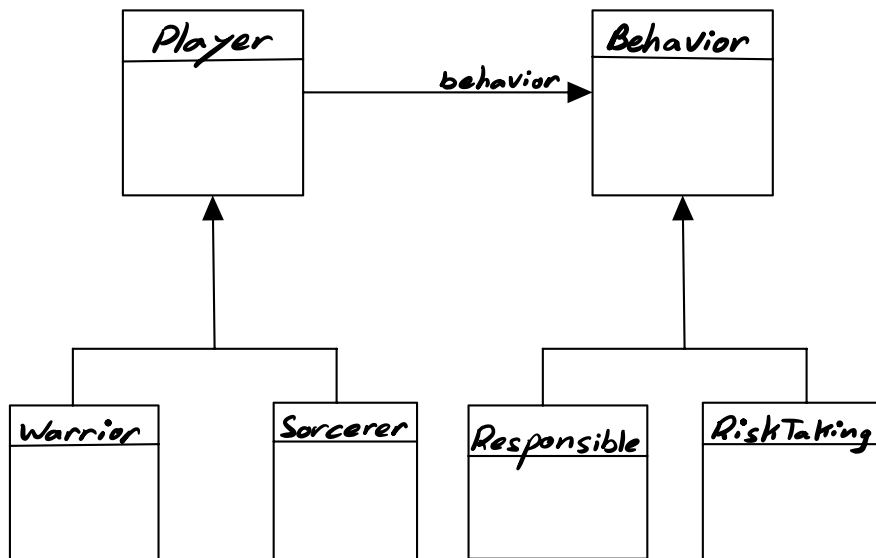
. 1



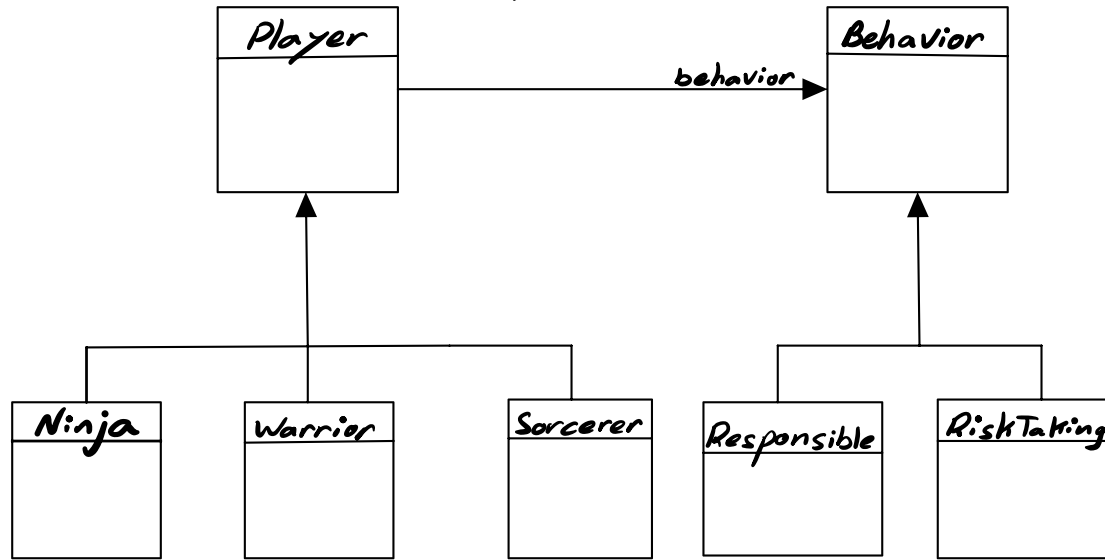
2. הרכיב (Design Patterns) עברן השמות הנכונים:
 (1) Composite - השמות מוצגים כן יש בתוך Monster:



(2) Strategy - השמות מוצגים כן יש בתוך הנהגה (Behaviour):

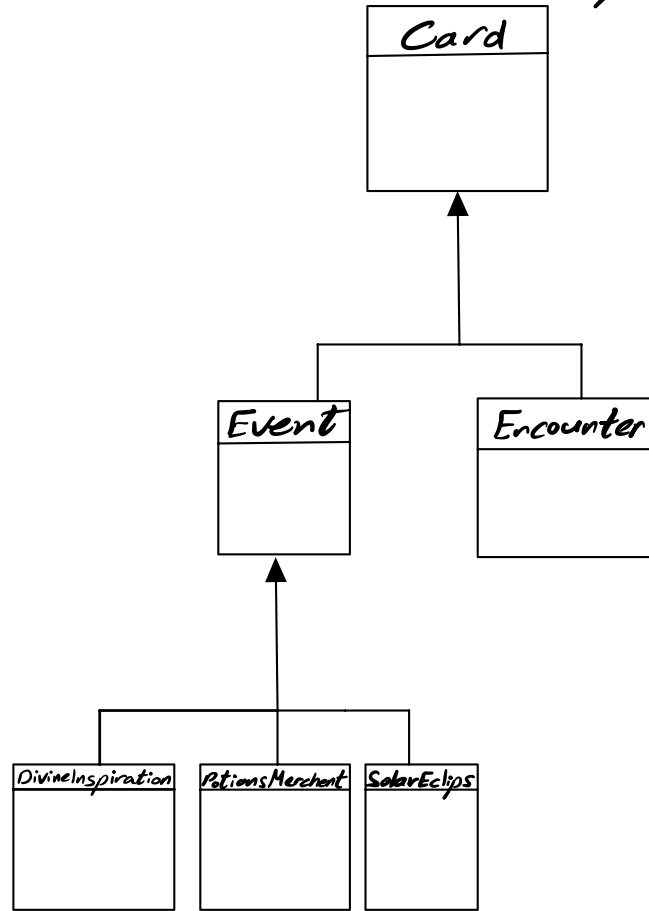


3. על מנת לממש קריסה זו נוכל לממש מחלקה חדשה Ninja הכוללת
 ~ Player : Behavior



נוכל במחלקה זו לדיוס את השיטה של ההתקאות ולממש בה את כל כוח יכולת
 הקרב של המפלצות, בה הדמות נבדלת, שבה נשל הדמות כי 2 מי יורש
 את נצח נחזור מהשיטה מבלי שיקרה דבר.
 מעבר למה שפירטנו אין צורך לעיתים מקימות נוספים במחלקה.

4. על מנת לבצע את הנדסה נכונה לממש את חזרה DivineInspiration.
 הירש מהחלקה Event :



נכלל להוסיף את חזרה זו שיהיה המכיל את העבודה של המנוח החווה אחר כך
 להחליף את העבודה של אלה.