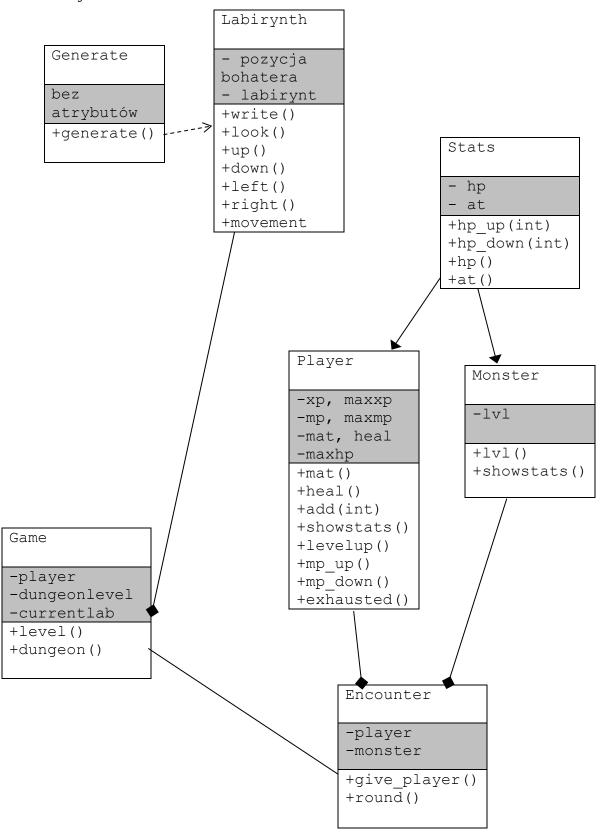
Alicja Gustowska



Alicja Gustowska

Klasy:

- Labirynth

Zawiera labirynt i pozwala na poruszanie się po nim, a także wypisuje na konsolę otoczenie gracza.

- Generate

Generuje losowy labirynt dla klasy Labirynth.

- Stats

Zawiera metody i atrybuty współdzielone przez klasy Monster i Player.

- Monster

Potwór. Zawiera statystyki i metody potrzebne do klasy Encounter. Jest potworem losowo atakującym gracza w labiryncie.

- Player

Gracz. W tej klasie zapisywane są statystyki gracza poruszającego się po labiryncie.

- Encounter

Przeprowadza walkę pomiędzy graczem a potworem. Gracz ma do wyboru kilka możliwości ataku bądź uleczenia siebie.

- Game

Obsługuje labirynt i walkę, a także zależności między nimi. Wczytuje przyciski z konsoli i interpretuje je jako poruszanie się po labiryncie, albo jako wybranie sposobu walki.

Aplikacja używa wzorca Strategy.