



Klasy:

- Labyrinth
Zawiera labirynt i pozwala na poruszanie się po nim, a także wypisuje na konsolę otoczenie gracza.
- Generate
Generuje losowy labirynt dla klasy Labyrinth.
- 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.