



Design Patterns .2

Composite עבור הבנייה של Monster והוספה של וקטור של Monster לתוך Pack.

Strategy ב-Job וב-Character.

Factory עבור הבנייה של עצמים מסוג character, monster, player, event, job לצורך בנייה של וקטורי Events ו-Players בתוך MatamStory.

3. במידה ונצטרך להוסיף Rogue בתור עבודה חדשה למשחק, נוסיף מחלקה בשם Rogue שתירש מ-Job. נשנה את מתודת lostBattle של המחלקה Player כך שתקבל Monster & monster (או את ציון הקרב של המפלצת בנוסף לנזק) וממנה תוציא את שדה ה-Damage (כמו במימוש הנוכחי) אבל עבור Rogue נוסיף בדיקה של שדה ה-combatPower, נבדוק את התנאי המבוקש (האם לשחקן יש חצי או פחות מציון הקרב של המפלצת) ונפעל בהתאם (נקיים את סיום הקרב ללא נזק או שלל).

4. במידה ונרצה להוסיף אירוע חדש בשם השראה שמימית שבו דמות מחליפה את עבודתה לעבודה אקראית חדשה, נצטרך להוסיף מחלקה שיורשת Event ומלדורס את applyEvent במחלקה החדשה ולהחליף את השדה Job בעבודה החדשה שקיבלנו, כלומר ניצור מצביע חדש בעזרת JobFactory ונחליף את המצביע הישן בחדש, כל שאר המימוש ישאר כשהיה.

6.3 תחרות מימז:



תרגיל בית 4

אנחנו