



2. תבניות עיצוב (Design Patterns)

הקוד מיישם מספר תבניות עיצוב:

- **Strategy Pattern** - במחלקות Job ו-Character Type
 - **Template Method** - במחלקת Event
- **Factory Method** - בcreate Job, create Character, create Monster
- **Composite Pattern** - במחלקת Pack שמכילה מספר מפלצות

3. Pack כ-Rogue מחלקת

Monster היא מתנהגת כמו - Composite Pattern - מיישמת את עקרון ה Pack מחלקת (get Combat Power, get Loot, get Damage) פנימיים. בכל פעולה monsters יחיד אך מורכבת ממספר. היא מסכמת את הערכים של כל המפלצות שבה (Loot, get Damage).

וההשראה האלוהית Balrog מחלקת 4.

(on Post Combat בשיטה) מיישמת התנהגות מיוחדת - לאחר כל קרב Balrog מחלקת היא מגדילה את כוח הלחימה שלה ב-2. זה מיושם באמצעות עליית הכוח עם הזמן, מה לחזק יותר בכל מפגש Balrog שהופך את ה