



The Labyrinth of Echoes

Ciao!

Sei pronto ad immergerti in un gioco fatto di *indovinelli*, *combattimenti* e *velocità*?

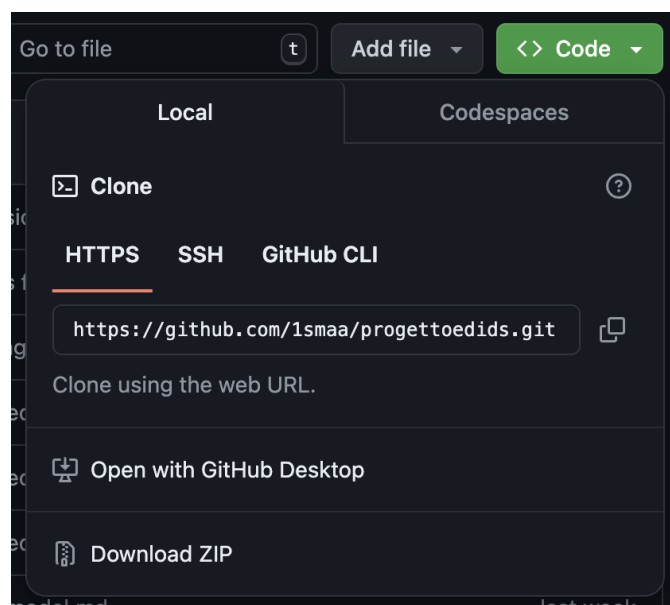
Allora questo è il gioco giusto per **te!**

Come avviare il gioco?

Prima di partire, ecco a te le **istruzioni** per poter avviare il gioco:

! Ricorda, il gioco si basa sul linguaggio Java, presta attenzione che sia installata la versione 8.0 o successiva!

1. Come prima cosa, scarica il progetto collegandoti a Github, ecco a te il link della repository: <https://github.com/1smaa/progettoedids>
2. Scarica la cartella del gioco, cliccando su "Download ZIP":



3. Estrai la cartella
4. Avvia il terminale
5. Tramite i comandi **cd** e **ls** spostati all'interno della cartella estratta
6. Avvia il gioco tramite il comando

```
java -jar target/ASCIIGAME-1.0.jar
```

Come si gioca?

Il gioco è un **text-based game**:



A **text game** or **text-based game** is an electronic game that uses a text-based user interface, that is, the user interface employs a set of encodable characters, such as ASCII, instead of bitmap or vector graphics.

Lo scopo del gioco è quello di recuperare il cristallo perduto, il quale ti offre due possibilità:

1. *Esprimere* il tuo più grande desiderio
2. *Chiudere* per sempre questo labirinto

Il gioco è composto da diverse stanze, ci si può muovere all'interno delle diverse stanze tramite i comandi:

- **W**: accedi alla stanza davanti a te
- **A**: accedi alla stanza alla tua sinistra
- **S**: accedi alla stanza dietro di te
- **D**: accedi alla stanza alla tua destra

La stanza degli artefatti

All'interno della prima stanza potresti inciampare in alcuni indovinelli che potrebbero aiutarti nello sconfiggere i **boss** che incontrerai lungo il tuo

percorso.

Presta attenzione però, **se risponderai in modo errato** verrai automaticamente trasportato dal boss della stanza, senza ottenere i bonus aggiuntivi!

Il labirinto

Se sarai in grado di raggiungere la seconda stanza, ti aspetterà un labirinto che **nasconde uno scudo**: cercalo con accuratezza, risulterà **molto utile**!

Stanza delle statue

Se sei arrivato fino a qui, complimenti!


La terza stanza è composta da **10 statue**, ognuna ha una chiave 

Sei un bravo investigatore  giusto?

Allora procedi pure alla ricerca della chiave per accedere alla quarta stanza, **attenzione** a quale statua scegli, se sbagli dovrai **affrontarla**!

Stanza del cristallo

Ce l'hai fatta! Bravo!

Ora ti aspetta la sfida più ostica: dovrai combattere contro un tuo **perfetto duplicato**! 

Sarai in grado di sconfiggerlo? Scopriamolo!

Bene, ora che è tutto chiaro, **possiamo cominciare**.

Buona fortuna , confidiamo in te per riportare in salvo il cristallo perduto !

Ricorda: finché sarai in vita, potrai salvare i progressi fatti fin ad ora in qualsiasi momento.

Se vuoi salvare i dati online, assicurati di essere connesso ad internet.

Principali package utilizzati nel gioco

Al di fuori dei package (*java.io.**, *java.util.Random*, ...) più utilizzati e conosciuti nel linguaggio Java, è stato utilizzato l'**sdk AWS**.

L'utilizzo di tale *sdk* semplifica le chiamate ai servizi AWS tramite *API* per il salvataggio online sul **bucket** S3 dei progressi effettuati dal giocatore.