**Remi’s Hus**

**(Spillet er mest inspireret af Hitchhiker’s Guide)**

Et billede, der indeholder håndskrift, tekst, Font/skrifttype, kalligrafi

Automatisk genereret beskrivelse

Kortet her viser hvordan selve rummene hænger sammen.

Flowdiagram til programmet (første iteration)

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram

Automatisk genereret beskrivelse

Kvaliteten af billedet er desværre røget i vasken og vi kunne ikke finde filen. Så det her er det bedste det bliver.

Der har også været en snæver misforståelse da den blev lavet og alle boksene har derfor ens former. Det gør den selvfølgelig lidt svær at finde rundt i, men det er der blevet lært af.

Alt sker i et uendeligt while-loop, som kun stopper, når spillet ender, via break. *game\_loop* funktion er selve hovedspillet og indeholder alt logikken for spillerens valg. Den udføres i en evig while-loop.

*current\_room* variabel holder styr på, hvilket rum spilleren er i. *Current\_room* er ved spilstart, ”0”.

F.eks. hvis spilleren er i køkkenet og vælger "gå tilbage til stuen", kan *current\_room* sættes til 1 eller andre værdier for at skifte rum.

Spillet har en række valg, som spilleren kan indtaste, her er dem som er mulige fra køkkenet (lad det nævnes at mange af kommandoerne har flere forskellige mulige input, ved brug af *in*):

"gå til køleskab"

"tag havrefras og mælk"

"sid i køleskabet"

"gå over til resterne"

"spis resterne i køkkenet"

"lade vær med at spise resterne"

"gå til stuen"

Og der er meget mere i andre rum…

I alle rum kan man sige ”kig rundt” for at få show\_room til det rum man er i til at køre.

current\_room ændres til 1, og spillet bryder ud af køkken-loopen (i køkkenets kode gør det bare klar til at håndtere andre rum senere).

Koden bruger en if-elif-struktur til at tjekke, hvad spilleren indtaster. Nogle valg som "spis resterne i køkkenet" og "sid i køleskabet" afslutter spillet via break. Andre valg som "gå tilbage til stuen" bryder kun ud af køkken-loopen, så spillet kan fortsætte i andre rum.

Der er også sørget for, at i hvert rum, er det ikke er muligt at springe mellem andre rum som ikke hænger sammen eller gå til samme rum man besidder sig i. Det er gjort ved hjælp af en If sætning som tjekker *current\_room* værdien. F.eks. hvis man er på badeværelset kan man ikke gå til andet end soveværelset.

Alle bool-værdierne er også sat ind som global så de registreres inden for hele gameloopet og ikke bliver misforstået af programmet.

**Dette er bare vores reference til spillets kreation (første iteration). Ikke nødvendigvis en del af rapporten.**

**Starter i soveværelse (rum 0)**

Du er Remi.

Lægger under dynen med slukket lys og gardinerne for

* Tænd lyset
* Træk gardinerne fra (kan godt gøres uden at tænde lyset, du får muligvis bare et blåt mærke eller to på vejen)

Når lyset er tændt

Du ser din telefon som er ved siden af din seng på dit natbord.

Du ser døren til stuen lukket foran dig og døren til badeværelse på klem til din højre

* Tag telefon
* Tag tøj på
* Gå ind på badeværelset
* Gå ind i stuen
* Åbn døren til badeværelset
* Åbn døren til stuen

Hvis man tager telefonen

* Tjekke beskeder

En enkel viser sig og siger at du skylder 1.4 millioner kroner til den danske statskasse og hvis du ikke betaler bliver du sat i retten, de kommer de forbi om en halv time og du kan ende med at fængsles.

(Hvis du siger ”vent en uge” bliver du sat i fængsel. Man kan dog også vente en halv time, som svarer til en uge i spillet.) (Ending #1)

* Ringe til Ivan

Ivan tager telefonen og siger hvad så og hvorfor ringer du.

Forklar hvorfor du ringer og råb (Hvis man har tjekket beskeder.)

Du siger bare hej og lægger på (Hvis man ikke har tjekket.)

Der er ikke mere at lave på værelset, (du skal altså ud hvis du skal fortsætte spillet)

**Du går ind på badeværelset (rum 3). Du ser en tandbørste, en vask, et toilet, en brusekabine og et spejl.**

* Tag tandbørsten
* Børst tænderne (kun hvis man har tandbørsten)
* Vask hænderne
* Brug toilettet
* Hvis det store skyl bruges. (uventet, hvis man skyller ud, eksploderer toilettet og dræber én.) (Ending #2)
* Hvis det lille skyl bruges. (En guldfisk svømmer op og forsvinder igen.)
* Tag et bad (husk at tag tøj af, ellers bliver det vådt)
* Se dig selv i spejlet

Håret sidder hulter til bulter, der lægger en barbermaskine på kanten af vasken.

* Sæt håret
* Buzzcut
* Lade det være

**Du går ind i stuen (rum 1)**. Du ser en sofa, et sofabord hvor der lægger en kniv på, et tændt fjernsyn og Ivan i sofaen ([hvis du ringede til Ivan, undrer du dig over hvorfor i alverden du ville ringe til ham.], [hvis man ikke har taget tøj på, undrer man sig over om det ikke kunne være en god ide at tage noget på, nu når man er i selskab]). Ivan spørger om du vil se med på fjernsynet.

* Slå Ivan i baghovedet

Ivan er lide glad og bliver ved med at se fjernsyn

* Sæt dig i sofaen ved siden af Ivan

Ivan, tager kniven i hånden i stikker dig i hjertet, så du dør. (Ending #3)

* Gå ud til køkkenet

**Du går ud til køkkenet (rum 2)** og ser et åbent køleskab, du kan ikke helt se had der er inde i det åbne køleskab. Du ser også noget gamle rester på køkkenbordet, du kan ikke helt fornemme hvor gamle resterne er.

Gå til køleskabet

* Du går over til køleskabet
* Hvis du åbner døren, så du har to muligheder:

Tager cereals og mælk

Sæt dig ind i køleskabet

* Hvis du har sættet dig ind i køleskabet, så dør du af kulde (Ending #4)

**Gå over til resterne**

* Du går over til resterne, du kan stadig ikke se hvor gamle resterne er, du kan kun se en eller anden form for grønt kød

**spis resterne i køkkenet**

* Du spiste resterne og døde on the spot da du fandt ud af det var Ivans rådne fødder (Ending #5)

**Lad vær med at spise resterne**

* Efter et bedre kik på resterne vælger du ikke at spise resterne

**Gå tilbage til stuen**