

1 Zork 2 – Game Projekt – Fragen

a) Erstellen Sie eine Dokumentation und beantworten sie alle Fragen zuerst!

1.1 Konstruktor der Klasse Game

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Game und schreiben Sie hier den Code der ein Objekt der Klasse erzeugt (**instanziert**). Wo wird dies im Programm gemacht?

```
new Game() erzeugt ein neues Game Objekt. Dies wird im Programm in der  
Methode main der Klasse Zork2 gemacht. Dies ist der Code aus main:  
Game zorkgame = new Game();
```

1.2 Konstruktor der Klasse Raum

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Raum und schreiben Sie die **Signatur** hier hin:

```
public Room(String description)
```

1.3 Konstruktor der Klasse Command

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Command und schreiben Sie die Signatur hier hin:

```
Die Klasse Command hat zwei Konstruktoren. Deren Signatur ist:  
public Command(String commandWord)  
public Command(String commandWord, String secondWord)
```

1.4 Ausgänge eines Raumes

Suchen Sie die Stelle, wo die Objektvariable für die Ausgänge im Raum **deklariert** wird.
Schreiben Sie den Code hier hin:

```
private HashMap<String, Room> exits;
```

Suchen Sie die Stelle, wo das entsprechende Objekt **instanziert** wird. Wo ist das und wie sieht der Code aus?

```
Dies wird im Konstruktor der Klasse Room gemacht:  
this.exits = new HashMap<>();
```

1.5 Hier drin ist es aber Kalt!

Für einen bestimmten Raum soll eine Meldung „Das Fenster ist offen, brrrrrrr“ programmiert werden. Diese wird ausgegeben wenn der Raum betreten wird.
Programmieren Sie diese Logik in der Klasse Game.

```
private void goRoom(Command command) {  
    if (!command.hasSecondWord()) {  
        System.out.println("Go where?");  
    } else {  
        String direction = command.getSecondWord();  
        Room nextRoom = currentRoom.nextRoom(direction);  
        if (nextRoom == null)  
            System.out.println("There is no door!");  
        else {  
            currentRoom = nextRoom;  
            System.out.println(currentRoom.longDescription());  
            if (currentRoom == tavern) {  
                System.out.println("Das Fenster ist offen, brrrrrrr");  
            }  
        }  
    }  
}
```