

Intro

Du bist in einem Wald und hast einen Wanderstab sowie einen Rucksack voll mit Eier-Tomaten-Gurken-Sandwiches.

Es ist sehr dunkel und du kannst kaum die Hand vor Deinen Augen sehen, als Dir plötzlich etwas begegnet. Du hast keine Ahnung, wer oder was es ist.

Möchtest Du es

- 1) Füttern?
- 2) Streicheln?
- 3) Mit dem Stock hauen?

Das Programm

Das Programm gab es tatsächlich auf dem C64 und soll nun nachgebaut werden.

Der Protagonist kann leider nicht sehen, was vor ihm steht und muss entscheiden, ob er das getroffene Etwas füttern, streicheln oder hauen soll. Dabei kann die Entscheidung gut oder auch schlecht sein. Ein Krokodil zu füttern wäre wahrscheinlich genauso schlecht, wie den Jäger mit dem Stock zu hauen, wodurch ein Leben abgezogen wird.

WEN der Protagonist getroffen hat, kommt erst raus, wenn der Spieler die Entscheidung getroffen hat

(z.B.: Der Jäger findet es gar nicht gut, dass Du seinen Jeep mit einem Stock vermöbelst, jetzt vermöbelt er dich -1 Leben) oder

(Der Jeep hat nichts dagegen, dass Du ihn mit Sandwiches beschmeißt) oder

(Der Jeep zeigt keine Regung, als Du ihn streichelst)

Es gibt 10 Zufallsbegegnungen, danach ist die Person aus dem Wald und man hat gewonnen.

Wenn man 3x die falsche Entscheidung getroffen hat (3 Leben), ist das Spiel vorbei.

Man braucht also eine Random-Zahl, welche die Begegnung festlegt und für jede diese Begegnungen jeweils 3 Entscheidungen, was beim Streicheln, Füttern oder Schießen passiert, wovon max 2 jeweils 1 Leben abziehen können. Welche Entscheidung bei wem was abzieht, bleibt Ihnen überlassen.

Mögliche Treffen (Sie dürfen gerne kreativ werden, brauchen dann aber natürlich auch viel Text ^^):

- | | |
|--------------------|-------------------|
| • Förster | • Reh |
| • Jeep vom Förster | • Dr. Snuggles |
| • Krokodil | • Teletubbies |
| • Löwe | • Der Hulk |
| • He-Man | • Gummibärenbande |

Um eine Randomzahl für einen gezielten Bereich herauszubekommen, empfehle ich folgenden Quellcode:

```
int min = 1;
int max = 10;

System.out.print((int) (Math.random() * (max - min)) + min);
```