**Technical Notes Escape House**

Project: Zuul  
Titel: Escape House  
Auteur: Daniël Stötefalk / 333821 / [d.j.j.stotefalk@st.hanze.nl](mailto:d.j.j.stotefalk@st.hanze.nl)  
 Jelmer Huisman / 404670 / [je.huisman@st.hanze.nl](mailto:je.huisman@st.hanze.nl)  
Uitbreidingen Trapdoor, Restrictions  
Datum 24/01/2020

Samenvatting

Uitbreidingen

Als uitbreidingen hebben we een trapdoor en restrictions. Voor de restrictions hebben we een methode aangemaakt: private void goKamerNaam(). De rol van deze methode is dat hij vastlegt in welke kamer je bevind en daarna check of je het juiste item bij je hebt om toegang te krijgen tot de kamer. Wanneer niet één van beiden juist zijn dan krijg je een melding. Bij de methode private void goRoom(Command command), hebben we de tussenstap van kamer naar kamer waar restriction op toegepast is met een elseif statemanet. Indien het statement true is voert hij de code uit dat we hebben aangemaakt.

Voorbeeldgebruik

Wanneer je bijvoorbeeld gelijk naar het einde wil van het spel d.m.v. de voordeur zal hij aangeven dat je een gouden sleutel nodig hebt. Deze kan je vinden in de geheime kelder kamer. Wanneer je deze hebt zal je door de deur heen kunnen.

Shortest path to exit:

Start>Pak Hamer>Ga muur>Ga overloop>Ga badkamer>Ga glazenkast>Pak sleutel>Terug>Terug>Ga Trap>Ga Keuken>Ga aanrecht>Pak fleswijn>Terug>Terug>Ga woonkamer>Ga vloer>Ga geheim>Pak goudensleutel>Terug>Ga trap>Ga voordeur.