

Il gioco testuale creato in C# ha una storia molto semplice: tu (protagonista) sei un guardiano allo zoo che deve aiutare la gente in una villa magica a risolvere un guaio.

All'interno della villa vi è una Sala Giochi, ma tale Sala Giochi non ha più la corrente per poter funzionare. Ti starai sicuramente chiedendo: "eh un guardiano dello zoo che c'entra con questa storia?", ebbene l'elettricista ha scoperto che nel Quadro Elettrico c'è una strana creatura, un mostro, il **TopoDragoElettrico!**

Tu ovviamente conosci bene questo animale e sai che per noi essere umani è innocuo, ma è ghiotto di elettricità e continuerà a succhiare continuamente da quel quadro elettrico.

Per riuscire a sfamare la sua fame devi dargli la **sfera elettrica** che però può essere fabbricata solo dall' **elfo maestro** nel **bosco**.

Ecco gli step per finire il gioco:

- Il gioco inizia al piano terra (per vedere cosa è presente nella stanza usa "**guarda**"), da qui ci muoviamo in camera usando la "**porta3**" e il comando "**vai**".
- All'interno della camera si trova l'oggetto "**spada**", aggiungi questo oggetto allo zaino con il comando "**aggiungi**". Una volta aggiunto torna al piano terra usando la "**porta1**".
- Al piano terra dovrai parlare con "**Chillguy**" il quale ti chiederà una "**spada**" in cambio di un "**teletrasporto**", per dare la spada fai il comando "**dai**" + il nome del personaggio a cui vuoi dare l'oggetto richiesto.
- Ora che hai il "**teletrasporto**" puoi muoverti per le stanze della villa usando il comando "**tp**" (le stanze escono in modo casuale). Prima di usare il teletrasporto però...
- Dal piano terra ci dirigiamo verso la "**sala giochi**" usando la "**porta2**", all'interno della sala giochi "**aggiungi**" allo zaino il "**cacciavite**". Ora ritorna al piano terra tramite la "**porta1**".
- Dal piano terra ora ci dirigiamo al primo piano, utilizzando le "**scala2**", al primo piano c'è un mago, "**parlaci**" in cambio ti darà dei "**dadi**". Ora ritorna al primo piano usando "**scala1**".
- Ora bisogna teletrasportarsi finché non entriamo in "**prigione**". In prigione dovrai "**parlare**" con il "**sicario**", esso vorrà i "**dadi**" in cambio della "**palla**".
- Una volta ricevuta la "**palla**" torniamo in "**camera**".
- In camera è presente una botola, entriamo in "**botola1**", ora sei nel "**bosco**".
- Qui c'è "**l'elfo maestro**" e "**l'elfo aiutante**", dai all'elfo aiutante la palla, esso ti darà la "**sfera**", quest'ultima la dovrai dare all'elfo maestro che in cambio ti darà la "**sfera elettrica**".
- Ora bisogna andare al "**quadro elettrico**" per andarci bisogna andare (da bosco): botola2 -> porta1 -> scala3 -> porta4.
- In quadro elettrico "diamo" al "topodragoelettrico" la "sfera elettrica"
- Ora possiamo aggiustare il quadro elettrico "dando" il "cacciavite" all'"elettricista".

---HAI FINITO IL GIOCO---

Preparazione Storia
+ CostruisciStoria(): static void

StoriaPrincipale
- Main(string[]): static void
+ Prompt: static void
+ CreazioneGiocatore_StartStoria(): static void

SalvataggiGiocatore
+ nome: string
+ cognome: string
+ zaino: Stack<string>
+ oggettiInMano: string
+ stanzaAttuale: string

Giocatore
+ nome: string
+ cognome: string
+ pesoMaxZaino: double
+ zaino: Stack< Oggetto>
- oggettiMomentaneiRimossi: List< Oggetto>
+ pesoNelloZaino: double
+ CreoGiocatoreDaSalvataggiGiocatore(SalvataggiGiocatore): static Giocatore
+ ImportaDatiCorrenti(): SalvataggiGiocatore
+ MettiOggettoInMano(Oggetto): void
+ LasciOggettoDallaMano(): void
+ AddZaino(Oggetto): void
+ RemoveZaino(Oggetto): void
+ RimuoviSenzaLasciareNellaStanza(Oggetto): void
+ GuardaOggettiNelloZaino(): void
+ IsOggettoNelloZaino(Oggetto): bool
+ IsOggettoInMano(Oggetto): bool

GestisciStatoGioco
+ stanzaCorrente: static Stanza
+ oggettiInMano: static Oggetto
+ giocatoreCorrente: static Giocatore
+ CreateGiocatore(string,string): void
+ LoadGiocatoreEsistente(string,string): static Giocatore
+ ControllaMorteCattivo(Personaggio): static void
+ ControllaFinePartita(Personaggio): static void

ElencoOggetti

Oggetto
+ nome: string
+ peso: double
+ descrizione: string
+ IsRaccoglibile: bool
+ IsInteragibile: bool

Passaggio
+ destinazione: Stanza

Persona
+ richiesta: Oggetto
+ regalo: Oggetto
+ richiestaToString(): void
+ AddZainoRegalo(): bool

Stanza
+ nome: string
+ descrizione: string
+ oggettiNellaStanza: List< Oggetto>
+ random: static Random
+ MostraOggettiNellaStanza(): void
+ RimuoviOggettoDallaStanza(Oggetto): void
+ GetRandomStanza(): static Stanza
+ PulisciLista_oggettiNellaStanza(): void

Comandi
- FILEJSONGIOCATORE: const string
- FILEJSONSTANZE: const string
+ ControllaComandi(string,string): static void
+ MettiNellaMano(string): void
+ Lascia(): void
+ GuardaStanza(): void
+ Help(): void
+ Vai(string): void
+ Parla(string): void
+ Dai(string): void
+ GuardaZaino(): void
+ AggiungiNelloZaino(string): void
+ RimuoviOggettoDalloZaino(string): void
+ PesoZaino(): void
+ DescrizioneOggetto(string): void
+ Teletrasporto(): void
+ Salva(): void
+ Carica(): void
+ ControllaPresenzaDati(): static void
+ ConvertiStringToOggetto(string): static Oggetto
+ ConvertiStringToStanza(string): static Stanza

Warning
- superatoLimitePeso: static string
- oggettoNonPresenteNelloZaino: static string
- oggettoNonPresenteNellaStanza: static string
- oggettoNonInMano: static string
- oggettoNonRaccoglibile: static string
- oggettoNonAggiuntoAlloZaino: static string
- erroreDiBattitura: static string
- comandoErrato: static string
- direzioneErrata: static string
- erroreOggettoPassato: static string
- erroreFileNonEsistente: static string
- infoManoCiaVuota: static string
- infoGuardaStanza: static string
- infoUtenteUsaHelp: static string
- infoUtenteUsaPrendi: static string
- infoUtenteUsaLascia: static string
- infoUtenteUsaVai: static string
- infoUtenteUsaParla: static string
- infoUtenteUsaDai: static string
- infoUtenteUsaZaino: static string
- infoUtenteUsaAggiungi: static string
- infoUtenteUsaRimuovi: static string
- infoUtenteUsaPeso: static string
- infoUtenteUsaDescrizione: static string
- infoUtenteUsaTeletrasporto: static string
- infoUtenteUsaSalva: static string
- infoUtenteUsaCarica: static string
- infoCreazioneDaSalvataggiGiocatore: static string
- infoOggettoPresoInMano: static string
- infoOggettoLasciatoNellaStanza: static string
- infoStanzaTeletrasportato: static string
- infoDatiSalvatiSuccesso: static string
- infoDatiCaricatiSuccesso: static string
+ WarningSuperamentoPesoMassimo(Oggetto): static void
+ WarningOggettoNonPresenteNelloZaino(Oggetto): static void
+ WarningNonPuoiRaccogliereOggetto(): static void
+ WarningOggettoNonAggiuntoAlloZaino(Oggetto): static void
+ WarningErroreDiBattitura(): static void
+ WarningComandoNonEsistente(string): static void
+ WarningOggettoNonPresenteNellaStanza(): static void
+ WarningDirezioneNonPresenteNellaStanza(): static void
+ WarningOggettoNonInMano(): static void
+ WarningErroreCasting(): static void
+ WarningErroreFileNonEsistente(): static void
+ InfoCustomizable(string): void
+ InfoManoCiaVuota(): void
+ InfoGuardaStanza(Stanza): void
+ InfoUsaHelp(): void
+ InfoUsaPrendi(): void
+ InfoUsaLascia(): void
+ InfoUsaVai(): void
+ InfoUsaParla(): void
+ InfoUsaDai(): void
+ InfoUsaZaino(): void
+ InfoUsaAggiungi(): void
+ InfoUsaRimuovi(): void
+ InfoUsaPeso(): void
+ InfoUsaDescrizione(): void
+ InfoUsaTeletrasporto(): void
+ InfoUsaSalva(): void
+ InfoUsaCarica(): void
+ InfoUsaNuovaPartita(): void
+ InfoCaricamentoGiocatore(): void
+ InfoOggettoPresoInMano(oggetto: Oggetto): void
+ InfoOggettoLasciatoInStanza(Oggetto, Stanza): void
+ InfoStanzaTeletrasportato(Stanza): void
+ InfoDatiSalvatiConSuccesso(): void
+ InfoDatiCaricatiConSuccesso(): void