

# RELAZIONE PROGETTO ESAME PROGRAMMAZIONE OGGETTI

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 succhiarne continuamente da quel quadro elettrico.

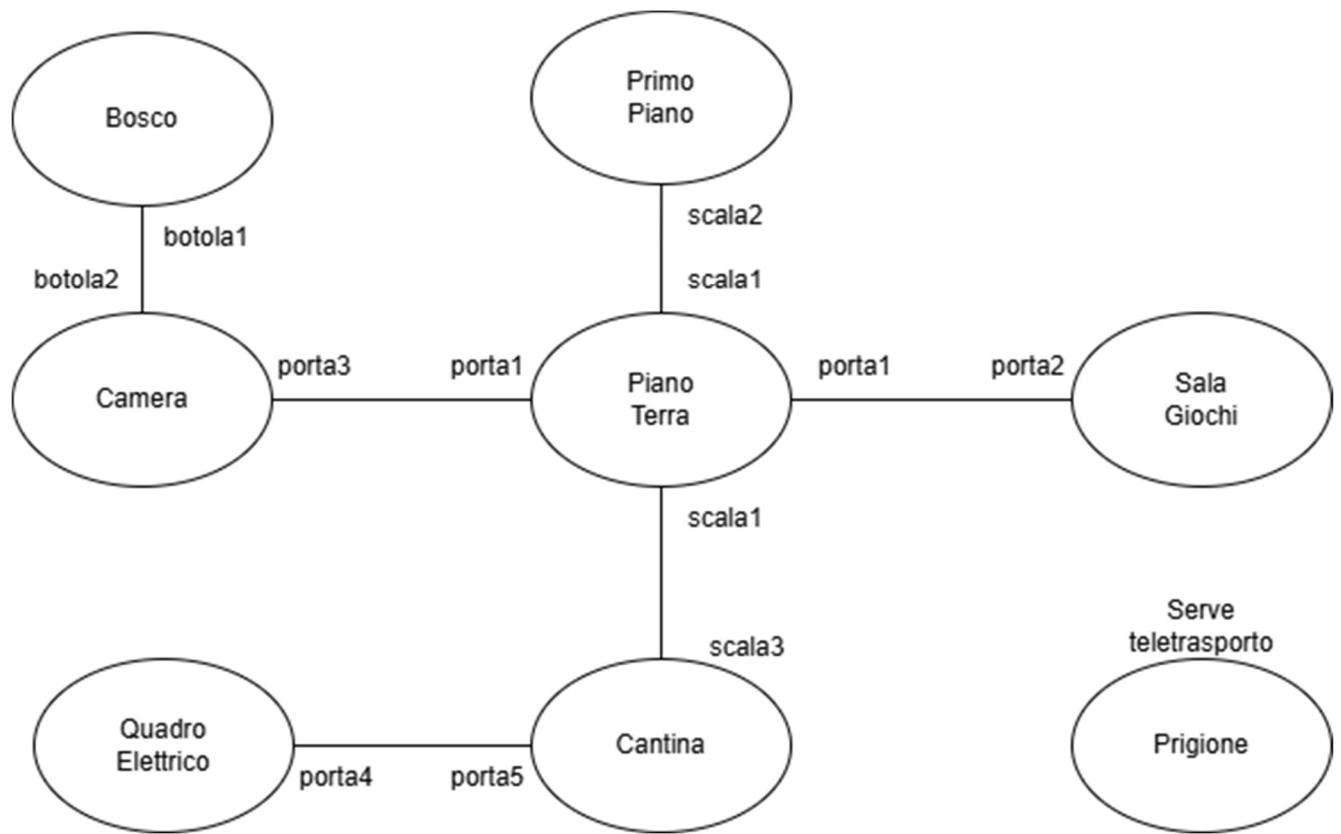
Per riuscire a sfamare la sua fame devi dargli la **sfera elettrica** che però può essere fabbricata solo dall' **elfo maestro** nel **bosco**.

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 dovrà “**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 di 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---



Mappa del gioco (i passaggi scritti vicino indicano cosa bisogna usare per arrivare in quel punto)

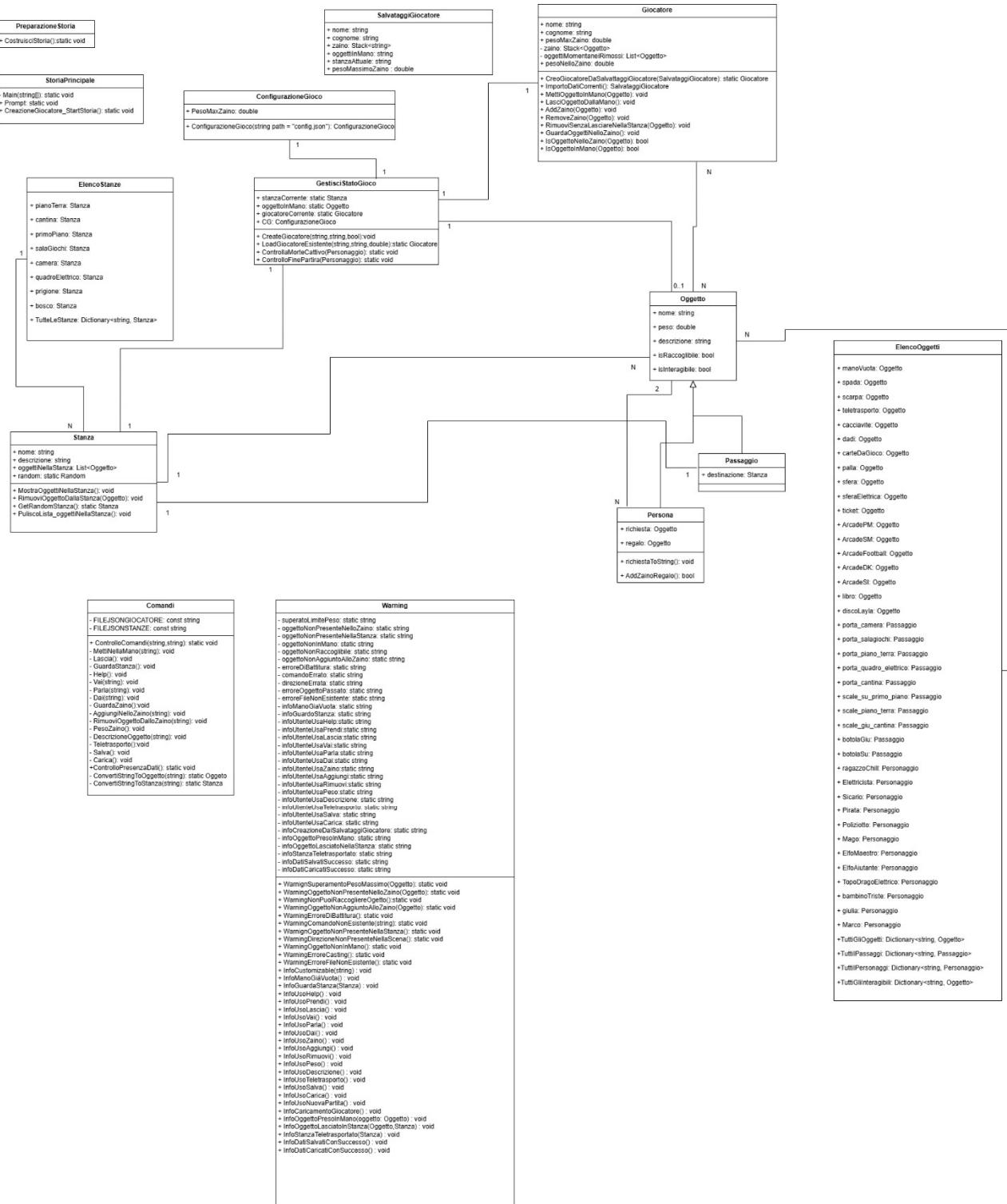


Diagramma classi