

1. Testumgebung : Fight

- Erstelle eine char Map und wandle sie in eine boolean Map um
- Erstelle zwei Monster mit Name Monster und Spieler
- Monster geht auf Spieler zu
- Wenn Spieler neben Monster , greift Spieler Monster an
- Wenn Monster neben Spieler , greif Monster Spieler an
- Falls Monster HP unter 10% ist, flüchtet Monster
- Nach jedem Aufruf wird die Karte mit aktuellen Positionen , die State des Monster und die aktuelle HP von Spieler und Monster ausgegeben
- Ausgabe:

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# M . . . P #
# . . . . . #
# # # # # # #
State des Monster 0
Life: 21 21
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . M . . P #
# . . . . . #
# # # # # # #
State des Monster 1
Life: 21 21
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . . M . P #
# . . . . . #
# # # # # # #
State des Monster 1
Life: 21 21
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . M P #
# . . . . . #
# # # # # # #
State des Monster 1
Life: 21 21
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . M P #
# . . . . . #
# # # # # # #
State des Monster 1
Life: 16 16
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . M P #
# . . . . . #
# # # # # # #
State des Monster 1
Life: 11 11
```

```

# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . M P #
# . . . . . #
# # # # # # #
State des Monster 1
Life: 6 6

```

```

# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . . P #
# . . . M . #
# # # # # # #
State des Monster -1
Life: 1 6

```

2. Testumgebung: Finite State Machine

- Erstelle eine char Map und wandle sie in eine boolean Map um
- Erstelle zwei Monster mit Name Monster und Spieler
- Monster läuft Random herum solange der Spieler nicht mit 5 Schritten angreifbar ist
- Wenn Spieler in 5 Schritten erreichbar ist , läuft Monster auf in zu bis das Monster vor dem Spieler steht
- Nach jedem Aufruf wird die Karte mit aktuellen Positionen und die State des Monsters ausgegeben
- Ausgabe:

```

# # # # # # #
# M . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . P #
# # # # # # #
State des Monster 0

```

```

# # # # # # #
# . . . . . #
# M . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . P #
# # # # # # #
State des Monster 0

```

```

# # # # # # #
# M . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . P #
# # # # # # #
State des Monster 0

```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# M . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . P #
# # # # # # #
State des Monster 0
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . M . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . P #
# # # # # # #
State des Monster 0
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . M . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . P #
# # # # # # #
State des Monster 0
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . M . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . P #
# # # # # # #
State des Monster 1
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . M . . . . #
# . . . . . P #
# # # # # # #
State des Monster 1
```

```
# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . M . . P #
# # # # # # #
State des Monster 1
```

```

# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . M . P #
# # # # # # #
State des Monster 1

```

```

# # # # # # #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . . . #
# . . . M P #
# # # # # # #
State des Monster 1

```

3. Testumgebung: A Stern

- Erstelle eine char Map und wandle sie in eine boolean Map um
- gebe 2 Positionen vor
- Gibt die Pfad von Anfang bis Ende aus
- Ausgabe:

```

# # # # # # # #
# . . . . . . . #
# . # # # # # . #
# . # . # . # . #
# . # . # . # . #
# . # . # . # E #
# 1 1 1 1 1 # 1 #
# 1 # . # 1 # 1 #
# S # . # 1 1 1 #
# # # # # # # #

```