



Praktikumsarbeit - Textadventure

Aufgabenstellung

Erstellen Sie eine CSharp-Konsolenanwendung, welche ein Retro-Textadventure darstellt. Die Anwendung soll bestehen aus:

- Menü
- Prolog
- Mindestens 3 Kapiteln
- Mindestens 2 unterschiedliche Enden

Erläuterungen

Im Folgenden werden die Bestandteile der Aufgabenstellung erläutert.

Menü

Das Menü kann rudimentär gehalten werden, wichtig ist nur, dass man hier das Adventure über textuelle Eingabe des Benutzers starten und beenden kann.

Prolog

Der Prolog kann Benutzerinformationen erfassen wie zum Beispiel:

- Name des spielbaren Charakters
- Alter
- Größe
- Klasse des spielbaren Charakters
- Rasse des spielbaren Charakters
- Usw.

Die schlussendliche Gestaltung wird hier Herrn Toussaint überlassen.

Kapitel

Die Kapitel können individuell gestaltet werden. Allerdings sollte jedes Kapitel einen Höhepunkt bzw. einen fordernden Aspekt besitzen.

Inspirationen/Anwendbare Rätsel:

- Number Guessing Game mit einer maximalen Anzahl an Versuchen
- Kampf zwischen spielbarem Charakter und Non-Playable-Character (NPC)
- Zwei NPCs tauchen auf, einer lügt immer und der andere sagt immer die Wahrheit
- Rätsel aus zuvor gesammelten Informationen durch den Benutzer
- Den Benutzer etwas dekodieren lassen



Ende

Zuvor getroffene Entscheidungen sollen Konsequenzen mit sich tragen. Beispielsweise wäre ein gutes und ein weniger gutes Ende hier anzuwenden. Man kann sich aber auch einem abschließenden Boss stellen, der entweder sehr stark oder weniger stark ist.

Anzuwendende Programmiertechniken/Zu erlernendes Wissen

- Datentypen
- Schleifen
- Objektorientierte Programmierung
- Sinnvolle Kapselung in Methoden (mit und ohne Rückgabewert)
- Einfache Algorithmen
- Einfache Software-Architektur
- Unterscheidung von statischen und nicht-statischen Klassen und Methoden
- Logische Aufteilung der Sichtbarkeiten

Zu beachten

Der Einsatz von Tools wie „Chat-GPT“ soll vorher abgeklärt werden. Nach Hilfe kann jederzeit gerne gefragt werden. Bevorzugte Ansprechpartner sind hier David Mrochen und Jan Kanzler.

Vertrauenswürdige Recherchequellen

- <https://stackoverflow.com/>
- <https://learn.microsoft.com/>
- <https://www.w3schools.com/cs/index.php>
- <https://github.com/>
- <https://www.youtube.com/>

Akzeptanzkriterien

- Der CSharp-Code wurde in englischer Sprache geschrieben
- Code-Konventionen wurden größtenteils eingehalten
- Es wurden logisch gekapselte Klassen erstellt
- Der Code wurde in einem privaten Github Repository hinterlegt
 - Am Ende eines Arbeitstages soll hiermit der Quellcode, insofern Änderungen stattgefunden haben, committet und gepusht werden
- Übliche Grenzfälle wurden beachtet und mit entsprechendem Exception-Handling versehen
- (Bonus) Es wurden Unit-Tests geschrieben



Anmerkung

Herr Toussaint wird neben der entwicklungstechnischen Fortbildung auch an den Scrum-Events des Teams „medis21“ teilnehmen, um deren Arbeitsweise kennenzulernen.