

# Pseudokod för äventyrsspelet

Här beskriver jag på ett övergripande sätt de olika stegen i mitt äventyrsspel med pseudokod. Pseudokoden är uppdelad i grundläggande "funktioner" - en verklig lösning innehåller troligen fler funktioner än dessa som kan användas för att utföra eller stödja vissa uppgifter som specificeras i dessa funktioner.

## **start:**

Display: 'Enter your name'

Get: name

## **setup:**

Create achievement log

Create room visit log

Get descriptions from database

Create game objects from descriptions

Create player

Create event manager

Create game manager

## **playGame:**

Display room description

IF there are exits in the room

    Display exits

END IF

IF there are items in room

    Display items

END IF

IF there are items in player inventory

    Display items

END IF

Choose one:

    Pick up room item

        Call pickUp

    Use item in player inventory

        Call useItem

    Move through exit

        Call move

## **pickUp:**

Add item to player inventory  
Remove item from room inventory  
Call playGame

**useItem:**

IF room and item triggers event  
    Call executeEvent  
Else  
    Call noEvent

**executeEvent**

Add temporary description to the room  
Change the room description for room the event affects  
IF the event adds an exit to a room  
    Add exit to room  
END IF  
Add an achievement  
Log achievement in achievement log  
Call playGame

**noEvent**

Display: 'nothing happens'  
Call playGame

**move**

Change players current room  
Log entry into the new room in the room visit log  
IF this is last room  
    Call endGame  
END IF  
Call playGame

**endGame:**

End the game