

Die Aufgaben könnt ihr nur machen, wenn ihr Aufgabe 1 und Aufgabe 2 fertig gestellt habt!

Aufgabe 3 – Implementierung der Gegner- und Rätselwahl

Schwierigkeit *:**

Überlege dir wie du die Spieldynamik in deinem Main-Programm gestalten möchtest und ob es Sinn macht bestimmte Funktionen, wie beispielsweise die Wahl des Gegners oder die Wahl des Rätsels auszulagern. Überlege dir ein geeignetes Vorgehen und implementiere dieses.

Aufgabe 4 – Implementierung der Rätsel

Unser Dungeon Crawl hat unterschiedliche Quest. Diese müssen für unser Spiel entsprechend implementiert werden.

Schwierigkeit *:**

1. Implementiere eine abstrakte Klasse Mystery, die als Vorlage für die verschiedenen Rätsel dienen soll.
2. Implementiere nun die einzelnen Rätsel passend.

Aufgabe 4 – Implementierung der Spieler und Gegner

Damit wir auch verschiedene Gegner haben und selbst auch als Spieler fungieren können, benötigen wir hierfür jeweils verschieden Objekte der Gegner und Spieler. Hierfür müssen wir die verschiedenen Klassen konstruieren.

Schwierigkeit *:**

1. Implementiere eine abstrakte Klasse, die als Vorlage für die verschiedenen Spieler und Charaktere dienen soll.
2. Implementiere die Klasse für den Spieler.
3. Implementiere die abstrakte Klasse für den Gegner.
4. Implementiere verschiedene Gegner mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Aufgabe 4 – Implementierung des Spielablaufs

Schwierigkeit *:**

Implementiere mit Hilfe deines Entscheidungsbaumes den Spielablauf in der dafür vorgesehenen Klasse.

Wichtig: Denke dran deinem Spieler ein Storytelling zu geben.

Aufgabe 5 – Spiele dein Spiel

Aufgabe 6 – Implementierung von Variationen im Spielablauf

Du kannst nun deine Implementierung des Spiels so anpassen, dass der Spielablauf nach deinen Wünschen geregelt wird. Eine Möglichkeit wäre z.B. noch weitere Rätsel mit einzubeziehen.