**Tietorakenteet:**

Pelin tärkeimmät tietorakenteet ovat sanakirjat ja listat. Sanakirjat on käytetty esimerkiksi paikkojen ja esineiden tallentamiseen. Jokaisella paikalla on oma sanakirja, joka sisältää tiedot paikan esineistä ja sen tarinasta. Esineet on tallennettu listoihin, ja pelaajan inventaario on myös lista.

**Pythonin ominaisuudet:**

Pelin toteutuksessa on hyödynnetty monia Pythonin ominaisuuksia. Ehtolauseita (if-elif-else) on käytetty pelaajan komentojen käsittelyyn ja pelimaailman ”kartan” luomiseen. Funktionaalisuutta on jaettu useisiin funktioihin, jotta koodi on helpompi ymmärtää ja ylläpitää.

**Pohdintaa**:

Pelin suunnittelu ja toteutus Pythonilla oli mielenkiintoinen tehtävä. Tietorakenteiden suunnittelu oli tärkeä osa prosessia, koska ne määrittävät, miten pelin tiedot tallennetaan ja käsitellään. Haasteena oli suunnitella tietorakenteet niin, että ne ovat tehokkaita ja helposti ymmärrettäviä. Tämä vaati jonkin verran suunnittelua ja kokeilua. Jälkeen päin mietittynä, olisin voinut myös sisällyttää ilmansuunnat mihin voi paikoista liikkua, paikkojen sanakirjaan.

**Pelin kuvaus:**

Pelaajan tavoitteena on kerätä auton osia ja käyttää niitä korjatakseen auton, ratkaisten pelin. Peli maailmaan on myös sijoiteltu erilaisia esineitä millä on erikoistoimintoja. Esimerkiksi, pelaaja voi löytää "lomakkeen", joka pitää "täyttää". Erikoiskomentoja ovat: "juoda" "polta", "silitä", ”harjaa”.

Pelaajaa etsii ensin Jarppa-sedän, joka opastaa auton korjaamisessa, jonka jälkeen pelaaja suorittaa tämän tehtävän.

Pelaajalla on käytössään erilaisia komentoja, joilla hän voi tutkia ympäristöään, ottaa ja pudottaa esineitä, ja suorittaa erilaisia toimintoja. Esimerkiksi "katsele" komento näyttää pelaajalle, mitä esineitä on saatavilla, "ota" komento antaa pelaajan ottaa esineen mukaansa, ja "pudota" komento pudottaa esineen pelaajan inventaariosta. Peli päättyy kun 8 auton osaa on paikallaan ja pelaaja suorittaa komennon ”korjaa auto”

**Komennot:**

**Yksi sanaiset:** katsele, mukana, missä, esineet, vihje, lopeta, komennot.

**Kaksi sanaiset:** ota + (esine), pudota + (esine), mene + (ilmansuunta).

**Erikoiskomennot (esine pitää olla mukana)**: Silitä + koira, polta + mallu, juo + lager, harjaa + hiukset, täytä + lomake.

**Pisteytys:**

Pelissä oli alun perin järjestelmä, jossa aina kun pelaaja otti auton esineen mukaan, sai hän siitä yhden pisteen ja rikkinäisistä osista yhden miinus pisteen, kun pelaaja oli kerännyt kaikki oikeat esineet ja vienyt ne autolle, voitti hän pelin. Tämä tuntui kuitenkin mielestäni ”tönköltä”, koska pelistä tuli huomattavasti pidempi ja yksitoikkoisempi.

Uudessa järjestelmässä pelaajan pitää ensin viedä viisi esinettä autolle, jolloin hän saa auton käynnistymään, mutta ei rekisteröityä. Pelaajan pitää vielä etsiä vähintään kolme osaa ja viedä ne autolle, jolloin auton saa rekisteröityä ja peli päättyy. Tämä järjestelmä on mielestäni mielenkiintoisempi ja parempi. Auton osia on yhteensä kartalla 15 kappaletta. Käytännössä maksimipisteet on 15, ja 8:lla pisteellä pelin pääsee läpi.

**Walkthrought:**

Näillä komennoilla pääset pelin läpi:

mene itä

mene etelä

mene etelä

mene etelä

mene itä

mene pohjoinen

mene pohjoinen

ota puskurit

mene etelä

ota ohjausvaijeri

mene etelä

ota jarrut

mene länsi

ota pakoputki

mene pohjoinen

ota vaihteisto

mene pohjoinen

mene pohjoinen

pudota vaihteisto

pudota pakoputki

pudota ohjausvaijeri

pudota puskurit

pudota jarrut

korjaa auto

mene etelä

mene etelä

mene etelä

mene länsi

ota sähköjärjestelmä

mene pohjoinen

ota moottorinsuodatin

mene etelä

mene itä

mene pohjoinen

mene länsi

ota jousitus

mene itä

mene pohjoinen

mene pohjoinen

pudota jousitus

pudota moottorinsuodatin

pudota sähköjärjestelmä

korjaa auto