

Projekt Zuul

Von Duarte Goncalves Mendes



24. September 2018

***Dokumentation Zuul***

Inhalt

[Introduction: 1](#_Toc525559336)

[6.4: 1](#_Toc525559337)

[6.5: 1](#_Toc525559338)

[6.6: 1](#_Toc525559339)

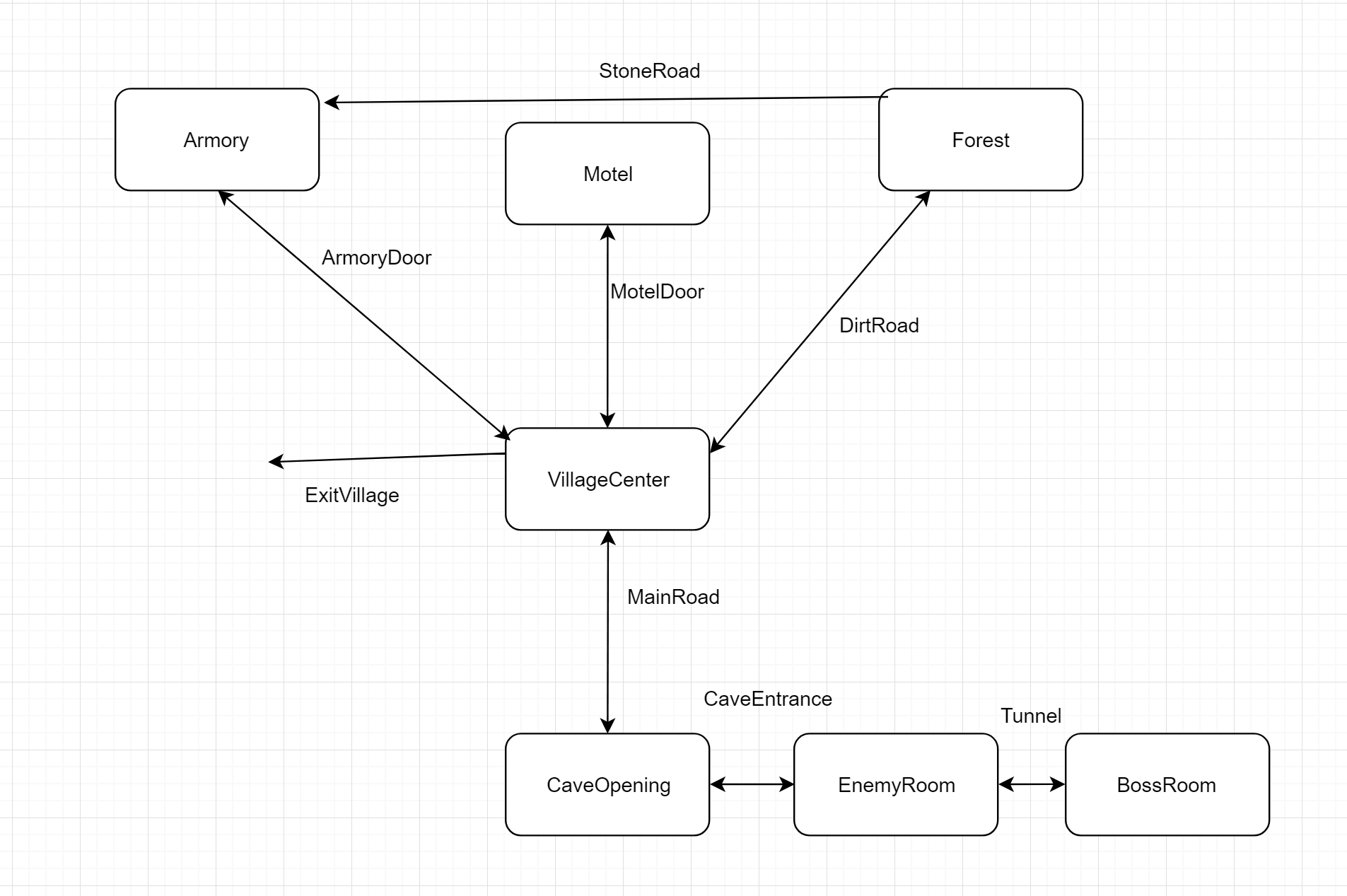
[6.7: 1](#_Toc525559340)

[6.8: 1](#_Toc525559341)

# Introduktion:

Zuerst musste man die Vorgabe Importieren und aus den 4 Ausgänge eine Exit-Klasse erstellen und diese implementieren. Dazu habe ich noch in der Klasse «Room» die Attribute auf private umgebaut. Die Klasse «Exit» Kann durch den Default Parameter für den «Ausgang» benutzt werden Welcher eine Sackgasse ist und zwar da es kein Raum ist. Wenn man den Benutzt hat man schlicht verloren.

# Aufgabe 6.4:



Armory: Hier kauft man Waffen für die Kämpfe (Die Beste ist extrem Teuer und nur durch besiegen des 1. Gegners zu Kriegen).

Motel: Hier ruht man sich für Stamina aus (Kostet nichts).

Forest: Hier kann man Tiere für Geld Jagen (Man braucht die Waffe die man vom 1. Gegner kriegt um genug Geld für die Beste Waffe zu verdienen, Verbraucht Stamina).

VillageCenter: Verbinder die Meisten Räume.

CaveOpening: Leerer Raum der in die «Cave» führt.

EnemyRoom: Hier kann man den 1. Gegner Töten (Verbraucht Stamina).

BossRoom: Hier kann man den Boss Töten um zu gewinnen (Für dies Braucht man die Beste Waffe).

ExitVillage (Exit): Führt ins nichts und man Verliert.

# Aufgabe 6.5:

1. Idee:

Das Spiel durch Erreichen eines Raumes welches verschlossen war zu erreichen.

2. Idee

Das Spiel durch Besiegen eines Gegners zu gewinnen.

Ich ging mit der 2. Idee da ich sowieso ein «kleines Kampfsystem» implementieren wollte. Somit gewinnt man wenn man den Gegner im «BossRoom» (siehe 6.4) Besiegt.

# Aufgabe 6.6:

# Aufgabe 6.7:

# Aufgabe 6.8: