Beispielszenario für Modellierung des Klassendiagrams für die Räume  
integriert: State Pattern

Handlungsbeschrieb:

Der Spieler betritt Raum A (Kontrollraum). Raum A ist dunkel, dennoch sind (an der Wand) drei Schalter zu erkennen:

1. Ein Schalter um in A die Beleuchtung anzuschalten
2. Ein Schalter um auf allen Ebenen, die Stromversorgung ein- und auszuschalten
3. Ein Schalter um in Raum B die Stromversorgung selektiv zu de-/aktivieren

**Raum A:** **Raum B:**

**Umgebung:** **Umgebung:**

Bei Eintritt dunkel, nach Betätigung des Bei Eintritt dunkel

Schalters A beleuchtet

**Gegenstände: Gegenstände:**

- Schalter 1, Schalter 2, Schalter 3 Tür als Ein- und Ausgangs

- Lampe für die Beleuchtung

- Tür als Ein- und Ausgang

**Modellierung der Gegenstände**

**Schalter**

Ein GameObject: bool isON;

Nachdem der Spieler Raum A betreten hat, betätigt er Schalter 1, welcher die Beleuchtung in A aktiviert. Alles in Raum A wird vom Notstromgenerator (nicht modelliert) versorgt, deshalb sind die Schalter in Raum A alle verfügbar.  
  
Nach Betätigung des Schalters 1 wird Raum A durch die Beleuchtung erhellt.