



Софийски университет „Св. Климент Охридски“
Факултет по математика и информатика

ТЕМА ЗА ПРОЕКТ

към курс “Функционално програмиране”
за специалности Информатика, Компютърни науки (2 поток)
и избираема дисциплина
зимен семестър 2024/25 г.

Текстова приключенска игра

Synopsis: Да се напише текстова приключенска игра по подобие на [Adventure](#)

В текстовите приключенски игри обикновено има само един играч, който взаимодейства с играта чрез прости команди на естествен език. Примери:

- go north
- pick up sword
- fight monster
- open trunk
- use key on trunk

Темата и правилата на текстовата приключенска игра са изцяло във ваши ръце, използвайте въображението си! Можете да получите вдъхновение от няколко класически игри на [този сайт](#).

Минимални изисквания към играта:

- да има възможност за движение из игрова карта
- да има случаен елемент
- да се реализират поне “живот” и “сила” на играча, които се променят, в зависимост от играта
- да се реализира възможност за “битки” срещу противници
- да има възможност за събиране и използване на предмети (еднократно и многократно)
- да се реализира състояние на стаите
 - например, ако вече веднъж сме минали през дадена стая и там се е случило нещо, което променя стаята (елиминирание на противник, промяна на терена и др.), това да бъде отразено

- да се пази история на ходовете на играча, която може да бъде показана по всяко време