

## TP Final: Una Aventura de Texto

En este proyecto vamos a hacer un motor para hacer juegos de aventura de texto. Nuestro programa en java va a poder cargar archivos con una definición de la aventura y

Un juego de aventuras de texto incluye recorrer un mundo que tiene distintos lugares e interactuar con distintos objetos y enfrentar ciertos enemigos/monstruos.

### Lineamientos:

Lo que se pueda o no hacer en su juego lo definen ustedes. Aquí les doy unos lineamientos pero la libertad creativa para definir todo la tienen ustedes.

Los “lugares” en este mundo se encuentran en forma de grilla, pudiendo desplazarse (o no) hacia Norte, Este, Sur y Oeste. No todos los lugares tienen “puertas” hacia otros lugares en todas las direcciones. Al entrar en cada lugar el juego nos describe la situación de ese lugar, puede hablar de objetos, monstruos, personajes.

Dependiendo de las acciones que ustedes definan es lo que se puede hacer con los objetos. Por ejemplo, un objeto se puede recoger, y ciertos lugares necesitan cierto objeto para poder accederlos. Por ejemplo: solo al recoger una cierta llave pueden acceder a cierto lugar.

En cada lugar pueden encontrar distintos objetos o armas o monstruos/enemigos. Los objetos y armas se pueden recoger. La forma de pelear con estos monstruos la definen ustedes. Así como si es posible morir o no. Si tienen una barra de vida o no. Los monstruos nos pueden impedir de avanzar en cierta dirección o incluso salir del lugar o recoger algún objeto.

El juego debe incluir una forma de final, ya sea de ganar o de perder. Puede ser al matar tal monstruo o al llegar a cierto lugar o recoger cierto objeto o realizar cierta acción.

### Requerimientos técnicos

El juego debe ser interactivo desde un menú que permita desplazarse por el mundo e interactuar con las situaciones de la forma que ustedes definan.

La definición del juego debe estar guardada en un archivo de texto con un formato y se carga al inicio. No debe haber definición del juego en sí en los archivos java. En java está el motor que interpreta este archivo y presenta el juego al usuario. Para ejecutar el juego, deben crear una clase Juego.java que tenga el método main y acepte el nombre del archivo como parámetro:

```
java Juego archivo.txt
```

Deben incluir al menos un archivo con una aventura que muestre las bondades de su motor.

La forma de crear ese archivo queda en manos de ustedes. Pueden escribir el archivo de forma manual o pueden crear la jerarquía de objetos en código y serializarla hacia ese archivo.

El menú del juego debe ser auto explicativo y mostrar toda la información necesaria para interactuar con el juego. Pero si deben aclarar algo, agreguen un archivo README.txt con todo lo que deba saber.



## Entrega y evaluación

La fecha de entrega preliminar es el 4 de diciembre con una semana para hacer cambios. La nota se cierra el 11 de diciembre.

Deben subir el TP en esta carpeta compartida:

<https://drive.google.com/drive/folders/1e0qLrqj3qjf6tXEx8HThPMd2tPaCPMK1>

Cada grupo debe crear una subcarpeta con el nombre del grupo y subir su código ahí

Se evaluará que el código funcione, los conceptos utilizados, las funcionalidades que implementan. Pero también recuerden que el tiempo es acotado así que deben ponerse objetivos realistas. Se evaluará también la prolijidad, legibilidad e indentación del código.

Habrà una mención especial para los juegos más creativos y entretenidos!

**Happy coding!**