

	00	01			
		M			M
		MO		M	MO
		M			
IN GR →	P	M	MO	M	TE
	TE	M	TE	M	

$\{ "a" : TES, "b" : MOSTRO$

→ USCITA

IF (CAR = "M") SOUT
 IF (" MO) mostro a caso
 IF (" = TE) tesoro a caso

SOPRA POS(1, 1) → POS(0, 1)

IF (0, 1) MURO SOUT IF (0, 1) ISTANCOF MURO
 IF (0, 1) MOST COMB. (e/o MUOVI)
 IF (0, 1) VOTO PV odd (PERS)
 PK(1, 1). remove (PERS)
 IF (0, 1) TESORO RACCOGLI

AVVENTURA

ARRLIST <ARRLIST <MAPPABLE>> mappa

INT nteroni
INT exp

TO STRING

MUOVI
COMBATTI
RACCOGLI

POSIZIONE

INT u
INT y

MUOVI X
MUOVI Y

TESORO

OGGETTI
EQUIPAGG.

DADO

LANCIA (INT pecce)

GIOCATORE

ATTRIBUTI

MOSSE

TESORI

EQUIP.

OGGETTI

POSIZIONE posizione

USA MOSSA

USA OGG.

FUGGI

MOSTRO IMP. MAPPABLE

ATTRIBUTI

MOSSE

DEBOLEZZE

EXP

LANCIA MOSSA

MURO IMP. MAPPABLE

POSTO VUOTO

IMP. MAPPABLE

GIOCATORI

AGG. GIOCATORE

RIM. GIOCATORE

EQ UIPAGGIAMENTO

ATTRIBUTI

MOSSA

DANNO
SPECIALITA'
PROBAB.

OGGETTO

RIPRISTINA PV
AUM. ATTR.