

Vysoká škola ekonomická v Praze

Fakulta informatiky a statistiky



# **SEMESTRÁLNÍ PRÁCE – PROGRAMOVÁNÍ V JAVĚ – UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA**

Studijní program: Aplikovaná informatika

Autor: Martin Kadlec

Praha, červen, 2022

## Příběh adventury

Jste rytíř královského řádu, vyslán se svou družinou na misi – vyčistit okolí královské cesty od podivných zrůd, které narušují zásobovací cesty pod horami, jste zručný šermíř, a ve svém repertoáru máte mocná kouzla. Porazte všechna monstra!

## Ovládání hry

Hra se ovládá pomocí příkazové řádky, na kterou je zároveň prezentován výstup hry.

Dostupné příkazy jsou během hry přístupné pomocí příkazu HELP, případě se zobrazí jako chybová hláška při zadání nesprávných příkazů. Podle kontextu mohou být použity jiné či speciální příkazy.

Běžně dostupné příkazy jsou:

```
HELP - Zobrazí momentálně dostupné příkazy
MOVE - umožňuje pohyb po herní ploše, program se doptá na směr
LOOK AROUND - Zobrazí informace o vaší momentální místnosti
STATUS - Zobrazí stav vaší postavy
LOOT - Umožňuje sbírání předmětů
SHOW INVENTORY - Zobrazí obsah inventáře, pro prázdný inventář nic neukáže
USE ITEM - Umožňuje použití předmětů
SPELL LIST - Zobrazí seznam dostupných kouzel a jejich popis
ČÁST - umožňuje seslání kouzla
INTERACT - umožňuje interakci s jinými postavami ve hře
ATTACK - POUZE V BOJI, zaútočí na vašeho soka.
QUITGAME - ukončí hru
```

Ne každý příkaz je vždy dostupný, a seznam není kompletní, kontextuální informace jsou vždy poskytnuty v terminálu.

Hodně štěstí!

Hrubý technický náčrt je přiložen v projektu v souboru initial\_specs.txt.

Detailní technická dokumentace je zpracována pomocí JavaDocs.

Pro referenci bude k projektu přiložena mapa herní plochy.