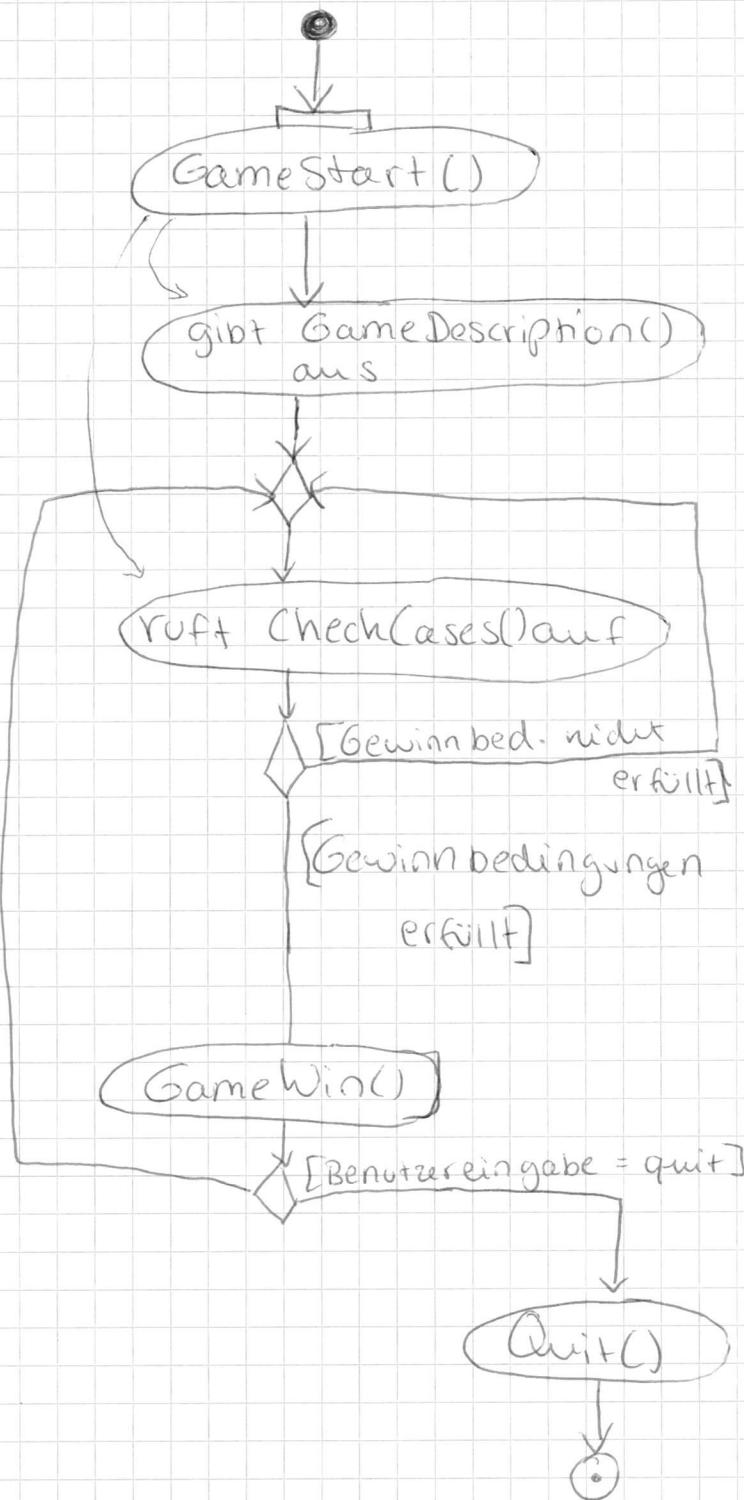


Aktivitätsdiagramm



Arm(String)

String itemname

[Wenn Inventar leer]

Ausgabetext

[Wenn Inventar nicht leer]

Überprüfen ob item im Inventar
Item bereits ausgenutzt
ist

[nein]

[ja]

Überprüfen
ob Item
vom Typ
"gear" ist

Ausgabetext

[ja] [nein]

Ausgabetext
- "You armed:"
- Hitpoints addieren
- item.armed auf
true setzen

Ausgabetext

Use(String)

String itemname

[Wenn leer]

[Wenn Inventar nicht leer]

Überprüfen ob Item
in Inventory

[Wenn nein] [Wenn ja]

Ausgabetext

[Wenn ja]

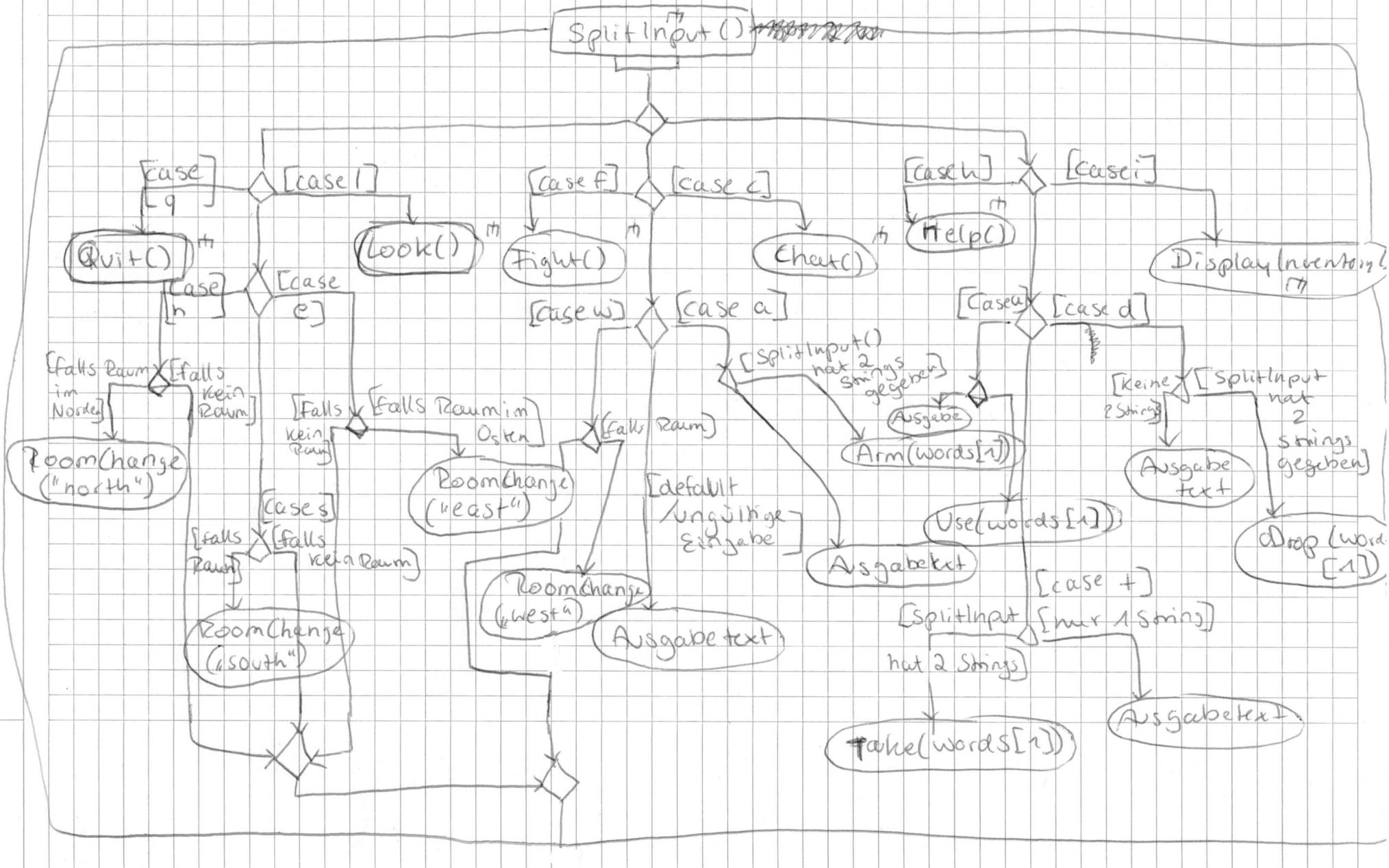
[nein]

Überprüfen ob
vom Typ "health"

- "You used:"
+ itemname
- LP + LP von Item
- aus Inventar
nehmen

Ausgabetext

checkCases()



Drop(string, Room)

string itemname, Room currentRoom

Überprüfen ob Item im Inventar

[wenn ja]

[wenn nein]

Überprüfen ob Item vom Typ "gear"

[wenn nein]

- ins Raum-
inventar legen
- festlegen, dass es nicht mehr ausgetauscht ist
- HP abziehen

aus Charakter-
inventar nehmen

Ausgabetext

- aus Inventar
nehmen
- in Rauminventar
legen

Look()

Chat()

Überprüfen ob Friend im Raum

[wenn ja]

[wenn nein]

Überprüfen ob Endgegners LP >

[wenn nein]

Ausgabetext

Ausgabetext

Ausgabetext
- TellCases()

Split Input()

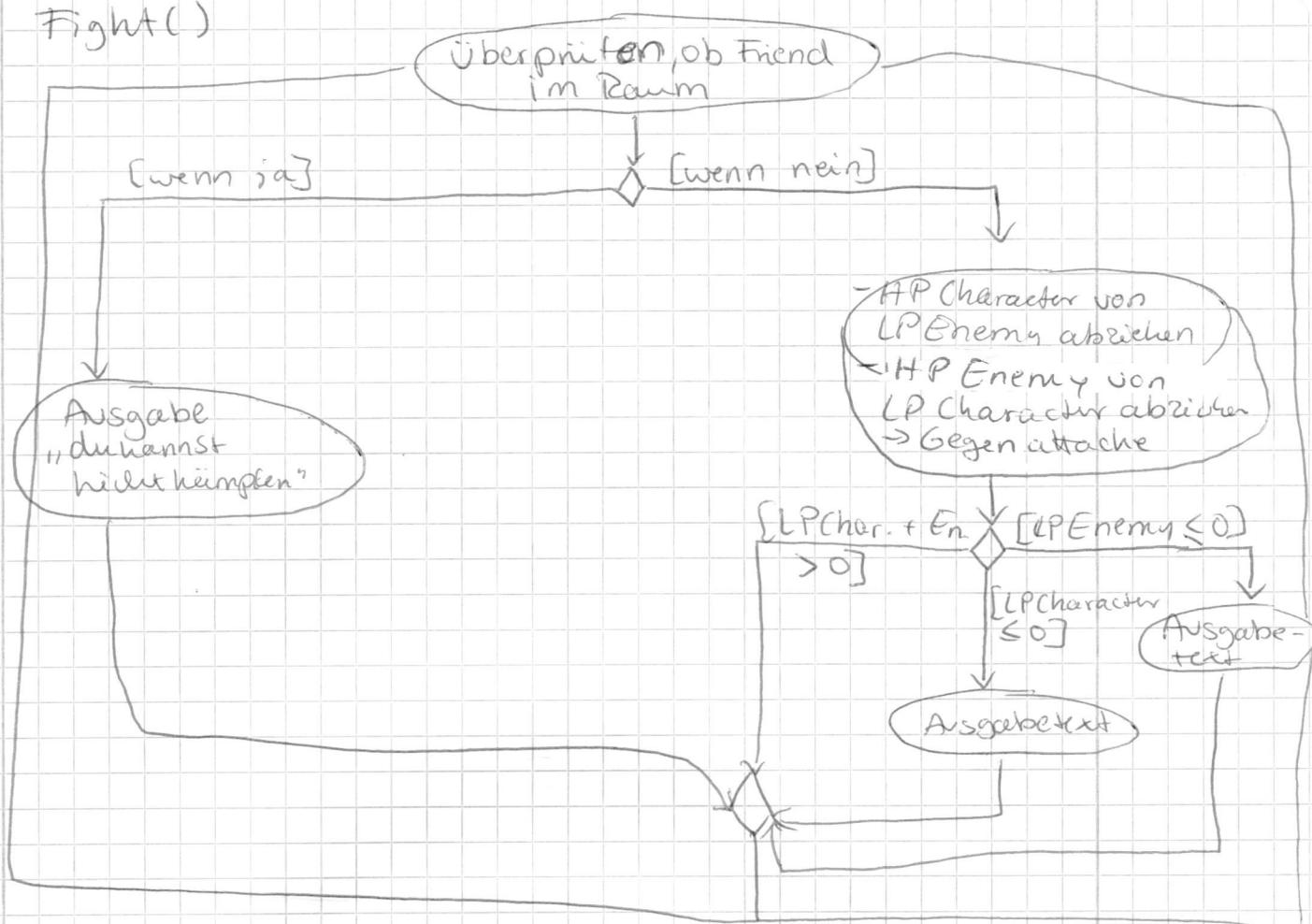
Ausgabe Raumbeschreibung

Benutzer eingabe

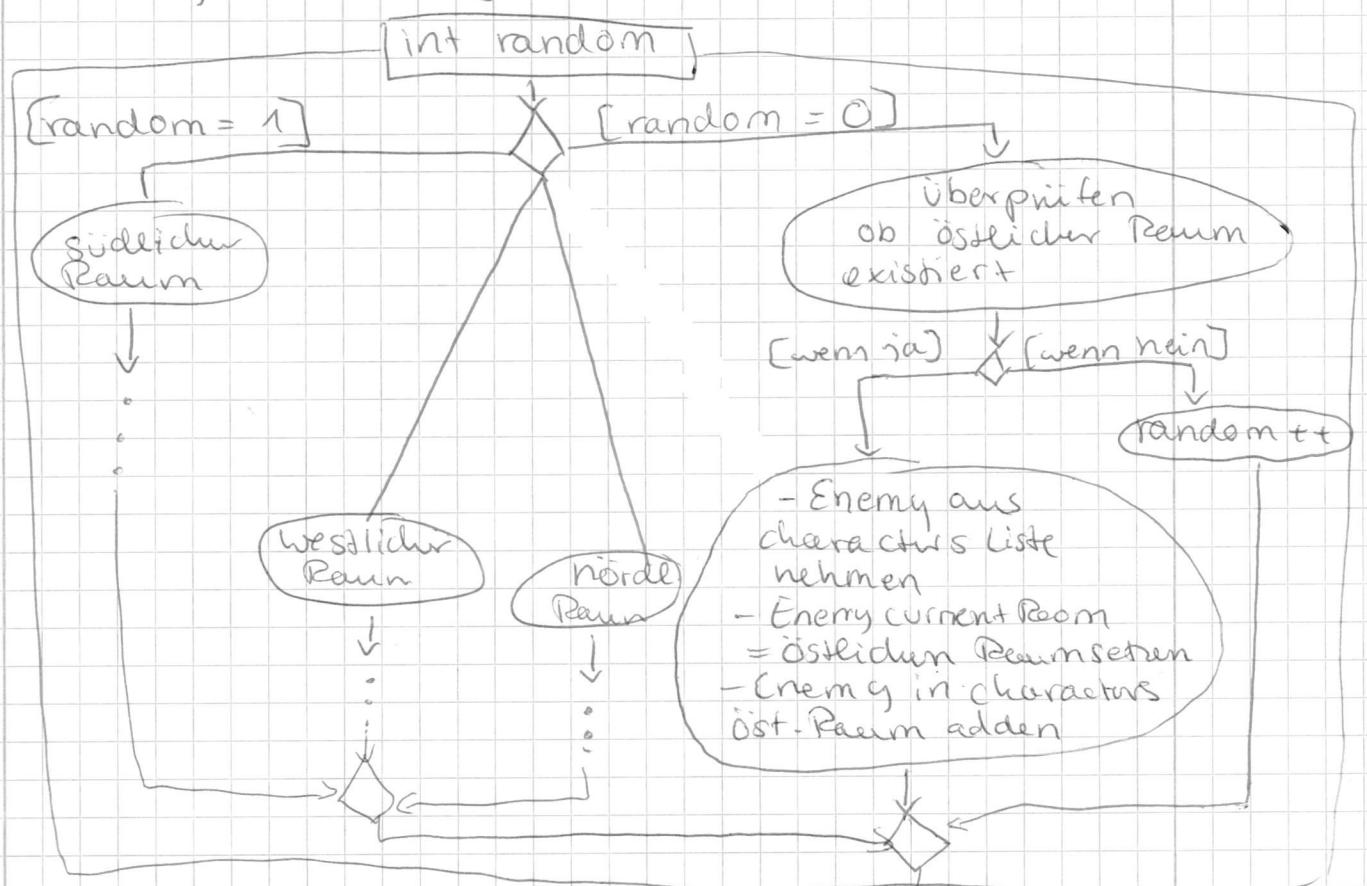
- an Leerzeichen
trennen
- in Array speichern

return words[]

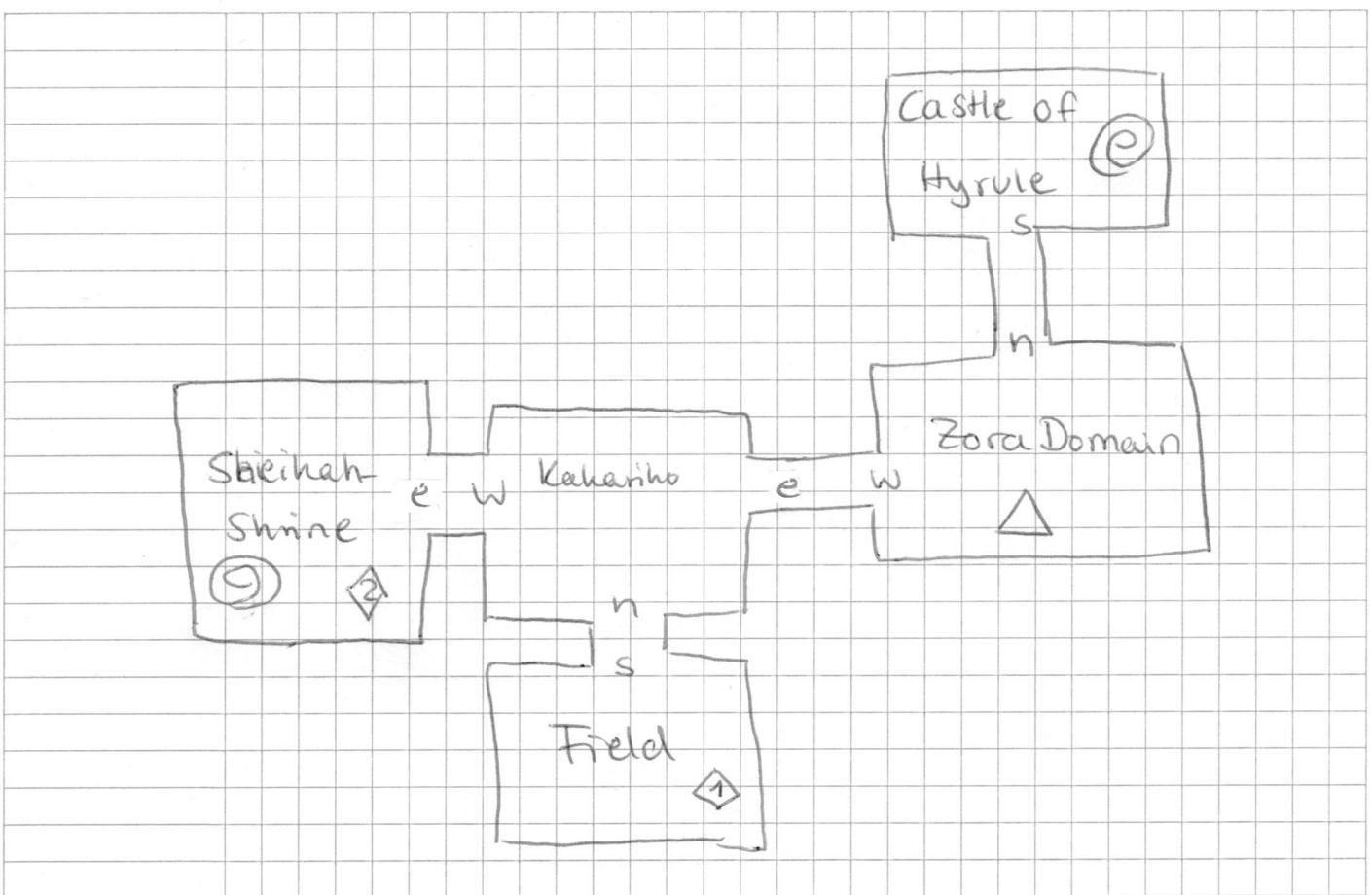
Fight()



EnemyRoomChange()



MAP



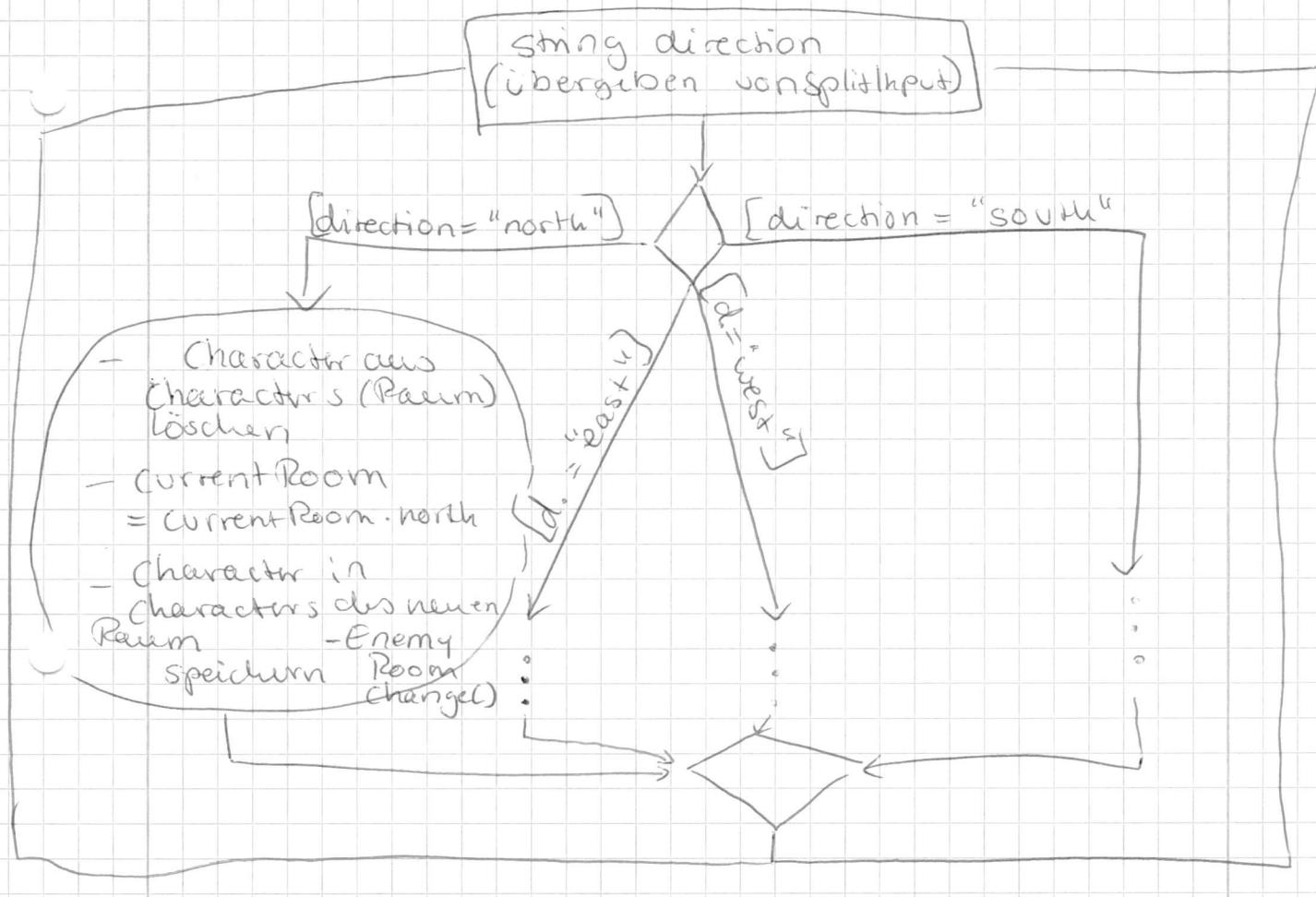
① master sword

② potion

△ Friend namens zora

⑨ Gegner : ganon, guardian

RoomChange (String)



DisplayInventory()

Quit()

Help()

Take(string, Room)

