

PARP — zadanie z języka Smalltalk

Problem

W ramach zadania należy zaimplementować w języku GNU Smalltalk grę stworzoną wcześniej w Haskellu (patrz dokument *PARP - zadanie z języka Haskell*). Jako punkt startowy można wykorzystać plik `adventure.st`. Zawiera on pętlę gry, z wczytywaniem prostych poleceń (bez ich analizy) i wyświetlaniem komunikatów.

Szczegóły

Z punktu widzenia użytkownika, gra nie powinna się różnić od wersji gry w Haskellu.

Ocenianie

Rezultat: diagram klas + program + przykładowy zapis z rozgrywki. Dodatkowe punkty za przemyślany projekt (podział programu na klasy, przypisanie metod do klas), lub ujemne w przeciwnym wypadku.