

1 Zork 2 – Game Projekt – Fragen

a) Erstellen Sie eine Dokumentation und beantworten sie alle Fragen zuerst!

1.1 Konstruktor der Klasse Game

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Game und schreiben Sie hier den Code der ein Objekt der Klasse erzeugt (**instanziert**). Wo wird dies im Programm gemacht?

```
Game zorkgame = new Game();
```

1.2 Konstruktor der Klasse Raum

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Raum und schreiben Sie die **Signatur** hier hin:

```
public Room(String roomName, String description, Boolean container)
```

1.3 Konstruktor der Klasse Command

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Command und schreiben Sie die Signatur hier hin:

```
public Command(String commandWord)
public Command(String commandWord, String secondWord)
```

1.4 Ausgänge eines Raumes

Suchen Sie die Stelle, wo die Objektvariable für die Ausgänge im Raum **deklariert** wird.

Schreiben Sie den Code hier hin: `public void setExits(Door north, Door east, Door south, Door west) {`

```
    exits.put("north", north);
    exits.put("east", east);
    exits.put("south", south);
    exits.put("west", west);
    exits.values().removeIf(Objects::isNull);
}
```

Suchen Sie die Stelle, wo das entsprechende Objekt **instanziert** wird. Wo ist das und wie sieht der Code aus?

In der World Klasse:

```
Room reception = new Room("reception", "the reception", false);
```

1.5 Hier drin ist es aber Kalt!

Für einen bestimmten Raum soll eine Meldung „Das Fenster ist offen, brrrrrrr“ programmiert werden. Diese wird ausgegeben wenn der Raum betreten wird.

Programmieren Sie diese Logik in der Klasse Game.

```
if (Arrays.equals(this.world.getCoordinates(), new int[]{2, 1})) {
    won = true;
} else if (Objects.equals(command.getCommandWord(), "go") &&
Arrays.equals(this.world.getCoordinates(), new int[]{0, 2})) {
    System.out.println("The window is open, brrrrr");
}
```