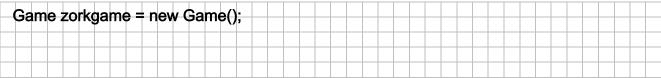


# 1 Zork 2 - Game Projekt - Fragen

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?



### 1.2 Konstruktor der Klasse Raum

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

Γ	т.					/-																_														
	pub	liC	$\blacksquare R$	OO	m	(S	trii	na	ro	or	nΝ	laı	me	 Str	ine	a (	ies	SCI	ď	tio	n.	В	00	lea	an	CO	nt	aii	ne	r)						
	-					`		.9	-	Ι.					1	9 `					,	_	_	-				-		7						
-  -										_							$\square$					_											_		-	
																																				. !

#### 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 secon	nd\Word)
public community community volu, ourng secon	id v voi d)

## 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 vold setExits(Door north, Door east, Door south, Door west) {

Schileben Sie den Code hier hin. F	
	exits.put("north", north);
	exits.put( north, north),
	exits.put("east", east);
	exits.put("south", south);
	exits.put("west", west);
	exits.values().removelf(Objects::isNull);
_	

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

Code dus?																																
In der World Klasse:																																
R	oom	rec	ep	ion	-	= ne	w F	looi	m("	rec	ept	ion'	', "t	he	rec	epti	on'	, fa	se)	;												

## 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})) {																				
	n = tru		`									Ţ				_		$\perp$		
} else	else if(Objects.equals(command.getCommandWord(), "go") &&																			
Arrays	else if(Objects.equals(command.getCommandWord(), "go") && Arrays.equals(this.world.getCoordinates(), new int[]{0, 2})) {																			
,	System.out.println("The window is open, brrrrr");																			
Sys	item.c	out.pi	intin(	("Πηε	win	dow	IS O	oen	, pr	rrrr	·);									
}																				