

Аттестационная работа. Модуль 2

<https://github.com/Sel00k/JavaCourse01>

DungeonMini – шаблон игры

Реализовать команды

1. **move <north|south|east|west>**

- Перемещение между комнатами.
- Если нет пути — выбросить `InvalidCommandException`.

2. **take <item name>**

- Взять предмет из комнаты и положить в инвентарь.

3. **inventory**

- Вывести инвентарь с использованием **Stream API**: сортировка и группировка по типу предмета.

4. **use <item name>**

- Применить предмет (полиморфизм через `Item.apply()`).

5. **fight**

- Простая пошаговая битва с монстром, уменьшение HP, выпадение лута, завершение игры при смерти игрока.

Добавлены ещё несколько комнат, реализована логика ключа



Обычно между комнатами, есть свободный проход. Добавлены двери, они есть не в каждом проходе. Двери изначально закрыты, для их открытия нужен индивидуальный

ключ (для каждой двери свой). В перемещении проверяется есть ли проход в указанном направлении и если есть дверь, разблокирована она.

Take можно указать конкретный предмет или *, или ничего не указывать. Тогда берём всё.

fight длится до победы, из убитого монстра может выпасть ключ, зелье или оружие.

```
"C:\Program Files (x86)\Java\jdk-21.0.2\bin\java.exe" "-javaagent:C:\Prog
DungeonMini. 'help' — командный файл.
> start
Ошибка: Неизвестная команда: start
> about
Dungeon Mini
Версия: 1.0
Java-версия : 21.0.2
https://github.com/Sel00k/JavaCourse01
> look
Площадь: Каменная площадь с фонтаном.
Выходы : east , south , north , west
> move west
Вы перешли в : Васильковое поле
Васильковое поле:
Предметы : Синий ключ , Зелёный ключ
Выходы : east , west
> take
Взят : Синий ключ
Взят : Зелёный ключ
> move west
Вы перешли в : Сосновый бор
Сосновый бор:
Предметы : Зелье №1
В комнате монстр : Соловей-разбойник (уровень 2)
Выходы : east , south (нужен "Зелёный ключ") , west (нужен "Синий ключ")
> move west
Ошибка: Пройти нельзя, дверь заблокирована
```

```
> take
Взят : Зелье №1
> inventory
Key : Синий ключ
Key : Зелёный ключ
Potion : Зелье №1 , 5 HP
> use Синий ключ
Дверь "Синяя дверь" разблокирована
> use Зелёный ключ
```

```
Дверь "Зелёная дверь" разблокирована
> > look
Сосновый бор:
В комнате монстр : Соловей-разбойник (уровень 2)
Выходы : east , south , west
> use Зелье №1
Выпито зелье: +5 HP. Текущее HP: 25
> fight
"Герой" бьёт на 5. "Соловей-разбойник" здоровье : 13
"Соловей-разбойник" бьёт на 6. "Герой" здоровье : 19
"Герой" бьёт на 5. "Соловей-разбойник" здоровье : 8
"Соловей-разбойник" бьёт на 6. "Герой" здоровье : 13
"Герой" бьёт на 5. "Соловей-разбойник" здоровье : 3
"Соловей-разбойник" бьёт на 6. "Герой" здоровье : 7
"Герой" бьёт на 5. "Соловей-разбойник" здоровье : 0
"Соловей-разбойник" мёртв , из него выпало :
Key : Жёлтый ключ
Weapon : Нож , 1 attack points
> take
Взят : Жёлтый ключ
Взят : Нож
> use Желтый ключ
Ошибка: Такого предмета у "Герой" нет
> use Жёлтый ключ
В этой комнате нет дверей открываемых этим ключом
> use Нож
Оружие экипировано. Атака теперь: 6
```

```
> look
Сосновый бор:
Выходы : east , south , west
> move south
Вы перешли в : Цементный завод
Цементный завод:
Предметы : Гранатомёт , Зелье №4
В комнате монстр : Чупакабра (уровень 3)
Выходы : north
> take
Взят : Гранатомёт
Взят : Зелье №4
> use Зелье №2
Ошибка: Такого предмета у "Герой" нет
> use Зелье №4
Выпито зелье: +14 HP. Текущее HP: 21
> use Гранатомёт
Оружие экипировано. Атака теперь: 12
> move north
Вы перешли в : Сосновый бор
Сосновый бор:
Выходы : east , south , west
> move north
Ошибка: указанное направление не доступно
> save
Сохранено в C:\Users\Sel00k\OpenideProjects\JavaCourse1\save.txt
```

```
> gc-stats
```

```
Память: used=4700888 free=263734568 total=268435456
```

```
> scores
```

```
Таблица лидеров (топ-10):
```

```
Герой — 24
```

```
Герой — 23
```

```
Герой — 14
```

```
Герой — 9
```

```
Герой — 8
```

```
Герой — 7
```

```
Герой — 7
```

```
Герой — 7
```

```
Герой — 6
```

```
Герой — 6
```

```
> move east
```

```
Вы перешли в : Васильковое поле
```

```
Васильковое поле:
```

```
Выходы : east , west
```

```
> move east
```

```
Вы перешли в : Площадь
```

```
Площадь: Каменная площадь с фонтаном.
```

```
Выходы : east , south , north , west
```

```
> move north
```

```
Вы перешли в : Лес
```

```
Лес: Шелест листвы и птичий щебет.
```

```
Предметы : Зелье №1 , Серебряный ключ
```

```
В комнате монстр : Волк (уровень 1)
```

```
Выходы : east , south , north
```

```
> fight
```

```
"Герой" бьёт на 12. "Волк" здоровье : 6
```

```
"Волк" бьёт на 3. "Герой" здоровье : 18
```

```
"Герой" бьёт на 12. "Волк" здоровье : 0
```

```
"Волк" мёртв , из него выпало :
```

```
Key : Красный ключ
```

```
Potion : Зелье №1 , 5 HP
```