

Adventura - Filip Šorf

Zadání:

Jste studentem na VŠE a úspěšnému zakončení semestru Vám zbývá splnit předmět programování v Javě. Abyste získali potřebných 7 kr. musíte nejprve doma vypracovat domácí úkoly a semestrální práci. Jelikož máte opravdu zlou vyučující: Ing. Jarmilu Pavlíčkovou, Ph.D., nesmíte tyto úkoly a semestrální práci poslat přes internet, ale přinést je osobně (nejprve úkoly poté až semestrální práci, jelikož toho je takové množství, že se to na jednou nedá unést) do místnosti SB202, do které se dostanete přes dlouhou chodbu střeženou obávanou Uklízečkou. Abyste proklouzli kolem této Uklízečky nepozorovaně, je nutné se přestrojit do jiného oblečení, které naleznete na své koleji. Po odevzdání úkolů se musíte vrátit domů pro semestrální práci a opět proklouznout kolem Uklízečky. Tentokrát to však nebude tak jednoduché, jako chudý student máte pouze jedno oblečení na přestrojení a musíte uklízečku něčím uplatit. Na koleji máte ošatku a na louce za Prahou rostou jablka, zkuste něco vymyslet.

Cílem hry:

- odevzdat úkoly a poté semestrální práci vyučující Ing. Jarmile Pavlíčkové, Ph.D. do místnosti SB202.

Hra může skončit neúspěšně:

- odevzdáním semestrální práce před odevzdáním úkolů
- pokusem obalamutit Uklízečku (projít 2x v přestrojení, či projít bez "úplatku")

Možné Příkazy:

- jit
- konec
- pomoc
- napoveda
- sebrat
- odevzdat
- vypracovat (úkoly+semestrální práci)
- trhat

Plánek hry:

