

Adventura - Filip Šorf

Uživatelská příručka

Jste studentem na VŠE a úspěšnému zakončení semestru Vám zbývá splnit předmět programování v Javě. Pomocí psaní následujících příkazů ovládejte hru a jděte si pro vítězství a 7 kreditů!!!

Možné Příkazy:

Jdi: slouží k přechodu mezi sousedními prostory

Konec: ukončí hru

Pomoc: vypíše seznam možných příkazů

Napoveda: vypíše krátkou nápovědu

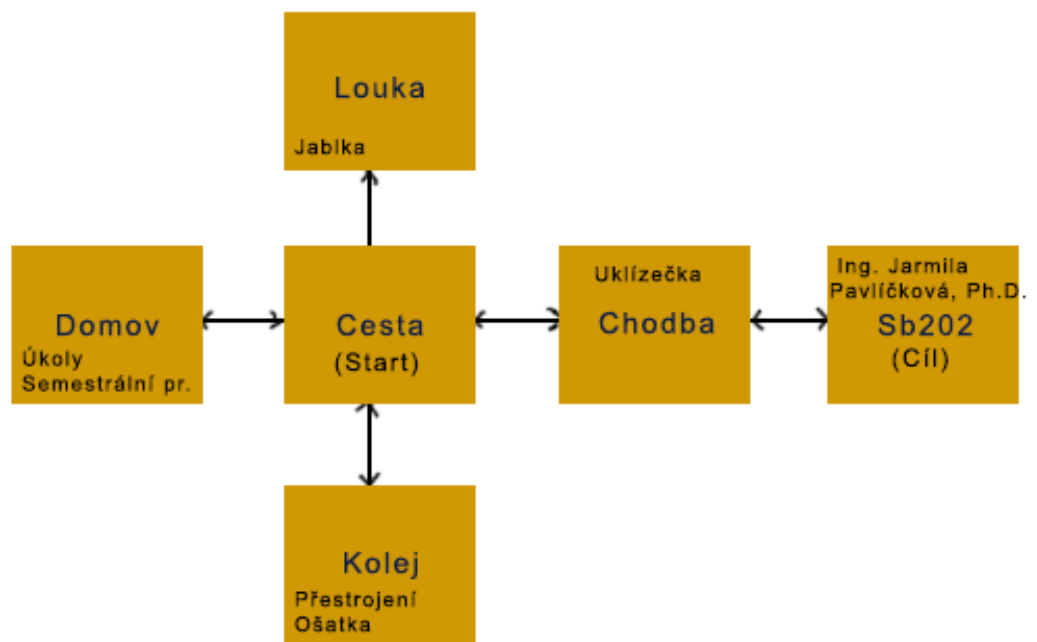
Seber: sebere daný předmět

Odevzdej: odevzdá daná předmět

Vypracuj: vytvoří předměty v prostoru Doma (lze použít pouze Doma)

Trhej: natrhá Jablka do Ošatky v Prostoru Louka (lze použít pouze v prostoru Louka s vlastnictvím Ošatky)

Plánek hry:



Spuštění hry:

zadáním příkazu: `java -jar aventura.jar` v příkazovém řádku v příslušném adresáři, nebo vytvořením instance třídy `Start` v konzoli