

## Stručný obsah

Projektom bude hra s názvom XPloring, interactive fiction. Bude vo forme simulovaného prostredia, kde používateľ používa textové príkazy na ovládanie postavy a ovplyvnenie prostredia.

Postava bude prechádzať prostredím, ktorým bude bludisko s nástrahami (príšery, pasce). Postava bude mať postavený na začiatku hry cieľ, ktorý má dosiahnuť.

## Zoznam činností a odhad času pre ich naprogramovanie

1. Plán bludiska je uložený v súbore, ktorý sa dá načítať (3 hod)
2. Stav hry sa dá uložiť a načítať (4 hod)
3. Postava bude prechádzať bludiskom v 4 smeroch (3 hod)
4. Používateľovi sa bude vypisovať vnem prostredia v 4 smeroch, ktoré vidí postava (6 hod)
5. Postava sa bude pohybovať cez textové príkazy ("go west"... ) (3 hod)
6. Postava bude vnímať prostredie cez textové príkazy ("look"... ) (4 hod)
7. Postava bude ukladať získane objekty do inventára, prezerať jeho obsah a vyberať z neho objekty (5 hod)
8. Postava bude interagovať s predmetmi cez textové príkazy ("take the key", "take the treasure", "open the door"... ) (5 hod)
9. Postava bude interagovať s inými postavami cez textové príkazy ("attack wumpus"... ) (5 hod)
10. Niektoré interakcie s predmetmi budú obmedzené, pokiaľ nebudú splnené podmienky (napr. nedajú sa otvoriť dvere bez kľúča) (5 hod)
11. Postava bude prechádzať mapami, spojenými cez prechod (4 hod)
12. Budú vznikať nové objekty po určitých akciách (napr. získanie trofeje po zabíjaní wumpusa) (4 hod)

**Jazyk:** Python 3

**Operačný systém:** Windows, Linux

**Cieľové prostredie:** konzolová aplikácia

**Vývojové prostredie:** PyCharm

**Unit tester:** unittest

**Úložisko zdrojových kódov (git):** <https://github.com/s-thora/XPloring>

**Pravidlá pre integráciu:** dopredná dohoda na štruktúre projektu

**Členovia tímu:** Tamara Savkova, Tomáš Takács, Juraj Vetrak, Martin Hrebeňár, Jakub Valent