

## ***Projekt „adventure game“***

Erstellen Sie mithilfe der Vorlage ein textbasiertes adventure game in Python.

Abgabe (spätestens) 09.12.2020

Die Möglichkeiten zur Umsetzung sind vielfältig, es sollte also keine Dopplung des Codes geben.

Es können sich auch **zwei** Schüler zu einer Projektgruppe zusammenschließen, dann erwarte ich jedoch, dass mindestens eine Zusatzaufgabe erfüllt wird und ich möchte im Voraus (bis 01.12.20) eine grobe Aufteilung der Aufgaben erhalten. Des Weiteren ist in der Endversion zu kennzeichnen, wer welchen Teil erarbeitet hat.

1. Erzeugen Sie einen kurzen Willkommenstext mit Spielanleitung **3 BE**
2. Erzeugen Sie mindestens 6 Räume und verlinken Sie diese untereinander **5 BE**
3. Lassen Sie den Grundriss anzeigen **3 BE**
4. Erstellen Sie mindestens 3 Monster(Gegner) und mindestens 2 „Freunde“ und platzieren diese in jeweils unterschiedlichen Räumen **6 BE**
5. Erzeugen Sie eine Klasse `class Item()`. **4 BE**
6. Verteilen Sie mindestens für jedes Monster ein passendes Item in den Räumen und bei den Freunden. **3 BE**
7. Betritt der Spieler einen neuen Raum, sollen folgenden Informationen angezeigt werden:
  - a) Name und Beschreibung des Raumes
  - b) verlinkte Räume(Namen)
  - c) evtl. „Bewohner“ des Raums bzw. Items, die sich in dem Raum befinden **6 BE**
8. Folgender Ablauf **6 BE**
  - i der Raum ist leer → evtl. Items aufsammeln → weitergehen zum nächsten Raum
  - ii Raum ist „bewohnt“ → „Freund“ übergibt Item → weitergehen
  - iii Raum ist „bewohnt“ → „Gegner“ greift an → Spieler wählt Item aus den bereits gesammelten Items aus. → passendes Item: Monster ist besiegt, sonst Spieler ist besiegt
9. Spielende: Eingabe des Befehls „Quit“ oder Spieler wurde besiegt **2 BE**
- Z. a) Spieler hat mehrere „Leben“, d.h. Spieleende erst, wenn keines mehr übrig ist.
- b) Spieler kann weitere Aktionen ausführen: vor einem Monster Fliehen(wenn er z.B. noch keine Items gesammelt hat), das Monster in den Schlaf „singen“ ...
- c) Die Items können in (verschlossenen) Schränken deponiert werden, zu denen die Schlüssel erst gesammelt werden müssen