

Erstellen als eigene Projektmappe ein Abenteuerspiel.
Der Nutzer soll darin immer wieder vor Entscheidungen gestellt werden, mit denen er den Verlauf der Handlung bestimmt.

Je nachdem welche Entscheidung er trifft, wird er zu einer anderen Szene geleitet, die wieder eine Entscheidung verlangt.

Der Nutzer soll im Verlauf des Spiels mindestens drei Entscheidungen treffen müssen.

Hier das zu Grunde liegende Konzept:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Spielbuch>

Die Verwendung von Klassen wäre wünschenswert, vor allem wenn du die Vertiefung in der Anwendungsentwicklung durchführen möchtest. Das Programm darf jedoch auch vollständig prozedural ablaufen, wenn es dir anders gar nicht möglich ist.

Abgabe ist **Mittwoch, der 26. April 2023 um 14:00 Uhr.**