Das Programm besteht aus zwei Dateien:

Die erste Datei, der Testordner: der die getesteten Klassen UseCommand, Gocommand, helpcommand, backcommand enthält.

Bei der zweiten Datei handelt es sich um die Mainfolder: die die Ressourcendatei enthält

Es enthält alle im Spiel verwendeten Bilder und die FXML- und CSS-Dateien.

Wie für die Java-Datei: die drei Dateien und eine Klasse zum Ausführen des Spiels enthält.

Die erste ist eine Controller-folder: die drei Klassen enthält, die sich mit der Verknüpfung des Codes mit FXML befassen.

Die zweite ist die Modell Folder: die drei Dateien und vier Klassen.

Game.class: enthält, die mehrere Funktionen enthalten, von denen die wichtigste CreatRoom(); ist

Dadurch haben wir die Struktur des Schiffs und die Namen der Räume erstellt und miteinander verbunden. Wir haben auch Dinge hinzugefügt, die der Spieler verwenden kann, in denen wir das Play(); Es druckt einen Begrüßungstext für den Spieler, und wenn das Spiel endet, druckt es einen Text, um dem Spieler für das Spielen zu danken.

Parser.class: die wichtige Methode ist getCommand(); Es geht darum, die Angelegenheit zu erhalten, die der Spieler wählen wird.

Player.class: enthält die zwei wichtigsten Funktionen im Spiel, Walk(); Welches den Spieler von einem Raum in einen anderen bewegt und mehrere Texte anzeigt, die dem Spieler Informationen über den Ausgang dieser Angelegenheit geben. Es enthält auch eine Funktion back(); Das bringt den Spieler zum vorherigen Raum zurück, wenn er sich darin befindet, und löscht auch die Geschichte des Raums als Inhalt, zeigt den Inhalt des neuen Raums und fügt einige Texte hinzu.

Room.class: enthält die setExeit(); mit denen die Richtung und der angrenzende Raum bestimmt werden und durch deren Verwendung in der Game.class die Spielstruktur aufgebaut wird.

getExitString(); Gibt einen Text zurück, der die verfügbaren Ausgänge im aktuellen Raum beschreibt.

infoItems(); Dadurch kann der Spieler die Objekte sehen, die in jedem Raum zur Verfügung stehen.

Es gibt auch eine command Folder, die alle Command classen im Spiel sowie eine Schnittstelle command enthält, die zwei abstrakte Funktionen enthält getDiscribtion(); und execute(); Die in allen Command classen mit unterschiedlichen Ausgaben ausgeführt werden, je nach Funktion der Klasse. Beispielsweise ist in NullCommand.class das excute(); Zeigt Informationen an, die besagen, dass der Spieler das Befehlsfeld leer gelassen hat oder dass er Informationen eingegeben hat, die dem Spiel nicht bekannt sind, und fordert ihn auf, einen der verfügbaren Befehle auszuwählen.

Mit der Funktion infoCommand.class: können Sie execute(); Von der Anzeige eines Fensters mit einer detaillierten Beschreibung des Status und des Standorts des Spielers und in HelpCommand.class können Sie mit der execute()-methode einen beliebigen Command auswählen und dann eine einfache Erklärung des ausgewählten Befehls anzeigen.

GoCommand.class die excute(); methode hat und damit Bewegt den Spieler mit walk(); in einen neuen Raum. In die gewählte Richtung, wenn sie einen Ausgang enthält, wie in der backCommand.class, die es dem Spieler ermöglicht, mit back(); zurückzukehren

commanndWords.class, in der die vorherigen commands erstellt und der Hashmap hinzugefügt wurden und die auch die showAll(); Welche einen Text anzeigt, der alle Befehle aufzählt

im Spiel.

Die Items Folder enthält alle Items, die der Spieler in Form von Klassen verwenden kann

und Items Interface enthält use(); Abstract, der in allen Klassen in dieser Datei als Healing(); implementiert wird. Was die Lebenspunkte erhöht, wenn verfügbare Gegenstände verwendet werden.

Masterybox.class, in der use(); Durch die Beantwortung einer Frage, die aus der Quiz Folder gerufen wurde, und den Erhalt des Schlüssels, der es dem Spieler ermöglicht, den Speisesaal zu öffnen, wenn eine Frage richtig beantwortet wird.

Die Quiz Folder, die die Question.class enthält, in der die Frage und Mehrfachantworten als Funktion gebildet werden, um die richtige Antwort zu erhalten.

QuestionList.class, in der über einen Zeitraum von sieben Tagen alle Fragen und deren Antworten aufgenommen wurden.