Zadání hry

Zadáním semestrální práce bylo vytvořit textovou hru v programovacím jazyce Java. Hlavní cíl byl otestovat znalosti jazyka. Ukázat znalost OOP programování a použít dvacet jedna z dvaceti čtyř okruhů. Jako zadání jsem si vybral fantasy hru, kde se jako hlavní hrdina snažíte vykonat pomstu vašemu největšímu nepříteli. Hra se ovládá pomocí vstupu a výstupu. Hra se zeptá hráče co chce udělat, hráč odpoví a hra mu vypíše následek. Po cestě potká nespočet příšer, které bude muset zabít aby se dostal na konec hry a překonal finálního nepřítele. Po cestě může narazit na bedny, ve kterých mohou být lepší předměty nebo elixíry. Elixír se přidá automaticky do inventáře zatímco u vybavení se hra zeptá hráče zda chce vyměnit stávající vybavení za vybavení, které našel v truhle. U vybavení jsou vypsané obě možnosti a hráč tak může porovnat předměty a následně se rozhodnout, které mu vyhovuje. Při souboji může bojovat s dvěma nepřáteli, má na výběr na jakého chce zaútočit. Jakmile je jeden mrtvý už hráč na výběr nemá.