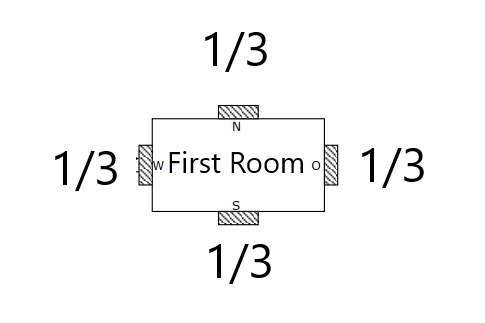
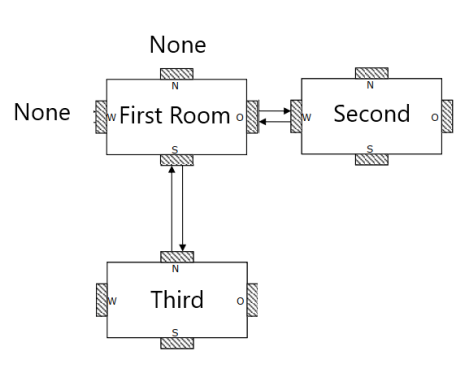
**Zork Spiel von Julien und Matteo**

**Räumlichkeiten**

Zuerst wird ein erster Raum in der Mitte auf der Position (x : 0, y : 0) erzeugt.



Um diesen Raum werden dann an den Vier Positionen W, N, O, S mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit weitere Räume erzeugt.



Diese Räume werden in einer Hash-Map gespeichert, wobei die Koordinaten der Key sind und das Raum-Objekt das Value. Sobald der erste Raum alle Vier Optionen durchlaufen hat, geht es weiter zum zweiten Raum, wo dasselbe noch mal ausgeführt wird. Es wird aber überprüft ob auf den vier Positionen um den Raum bei (x = 0, y : 0) währen das (x : -1, y : 0), (x : , y : 1), (x : 1, y : 0), (x = 0, y = -1) schon Räume sind. Weiter ob das Limit an Räumen erreicht ist.

**Gewonnen**

Die Raum-Klasse hat ein Bolean der anzeigt, ob es der Goal-Raum ist. Wenn der Goal-Raum erreicht ist, ist das Spiel gewonnen. Nach dem alle Räume erzeugt sind wird durch die Hash-Map mit den Raum-Objekten iteriert und für jeden Raum überprüft, ob er **mehr als einen** Nachbarraum hat. Es wird eine neue Liste mit den Raum-Objekten, die nur ein Nachbar haben erzeugt. Aus dieser wird zufällig ein Raum als Goal-Raum gewählt. Wenn es keinen solchen Raum gibt, wird zufällig ein Raum aus allen Räumen ausgewählt.

**Back**

Ein Player hat ein Attribut der Klasse **Memory**, darin wird vom Start des Spiels jede Koordinate jedes Raums, der betreten wird, gespeichert. In der **Arraylist** kann dann einfach nach dem zweitletzten Wert gesucht werden.

**Gegenstände**

Es existieren Kerzen Objekte.

In einem Raum kann sich ein oder mehrere Gegenstände befinden. Gegenstände haben ein Gewicht. Im Raum-Objekt werden Item-Objekte in einer ArrayList gespeichert. Es existiert eine ShowItemsCommad.java Klasse.

**Map**

Es kann eine Karte mit dem Befehl map ausgegeben werden.

**Backpack**

Ein Player kann Gegenstände tragen, bis seine maximale Tragfähigkeit erreicht ist.