 Updated 8 minutes ago

Implementatie KamersModel in C#

Oefening Kamers 1/11 Implementeer het model dat hieronder is beschreven. Implementatie van een objectmodel in C#. Gebruik een .NET Standard 2.0 class library.

Oefening Kamers 2/11 Er zijn spelers, kamers of plaatsen, voorwerpen en tenslotte zijn er deuren of doorgangen. Spelers kunnen opdrachten of queestes uitvoeren.

Oefening Kamers 3/11 In eerste instantie hou je maar rekening met 1 speler tegelijk. Uiteindelijk zullen er meerdere spelers tegelijk het spel kunnen spelen. Wat doe je daarmee? Is interactie tussen spelers mogelijk?

Oefening Kamers 4/11 Op een plaats kunnen zich voorwerpen bevinden. Sommige voorwerpen zitten vast op een plaats (bv een standbeeld, een lichtschakelaar, â€¦) en sommige kan je meenemen (bv een afstandsbediening).

Oefening Kamers 5/11 Met sommige voorwerpen kan je iets doen. Als dat zo is, kan je zien aan het voorwerp wat ermee kan gedaan worden. Bv van een cijferslot kan je de combinatie veranderen. Een schakelaar kan je aan- en uitzetten, â€¦ Soms kan je alleen maar zien wat de status van een object is (een lamp is aan of uit).

Oefening Kamers 6/11 Sommige voorwerpen komen na een tijdje terug. Als je er eentje in je rugzak hebt gestopt, staat er over 10 minuutjes of als je ver genoeg bent weggelopen een nieuwtje. Andere voorwerpen zijn uniek. Als je met meerder spelers werkt, zijn er voorwerpen die per speler verschillen, zodat elke speler alle queestes kan vervullen, ook al heeft een andere speler een object bij zich dat daarvoor nodig is.

Oefening Kamers 7/11 Spelers kunnen opdrachten of queestes uitvoeren. Met die opdrachten kunnen ze hun score verhogen of geld verdienen, afhankelijk van hoe je het wil noemen in je spel. Een queeste bestaat uit een reeks acties die al dan niet in een bepaalde volgorde moeten uitgevoerd worden. Door een queeste uit te voeren verander je de staat van objecten van verschillende soorten, totdat die allemaal de gewenste staat hebben waarmee een queeste wordt beÃ«indigd.

Oefening Kamers 8/11 Een speler kan zich via een doorgang bewegen van de ene plaats naar de andere. Een speler kan zich altijd maar op 1 plaats tegelijk bevinden. Soms is het nodig dat een bepaalde voorwaarde moet voldaan zijn. Een bepaalde queeste moet al eens vervuld zijn, of de speler moet een bepaalde sleutel bij zich hebben. Mogelijk heb je nog andere ideeÃ«n om toegang door bepaalde doorgangen mogelijk te maken.

Oefening Kamers 9/11 Een speler kan voorwerpen bij zich houden. De speler kan zijn voorwerpen in een ruimte leggen of voorwerpen uit een ruimte in zijn rugzak stoppen.

Oefening Kamers 10/11 Het spel moet kunnen aangepast worden, zodat je de volgende keer dat je het spel opnieuw begint, in een andere omgeving zit of dat er iets is toegevoegd.

Oefening Kamers 11/11 Het spel moet kunnen opgeslagen en opnieuw ingeladen worden, zodat je kan stoppen met spelen en een andere keer doordoen. Maak de manier van opslaan abstract. Implementeer alleen maar een mock.