

**\* vai**

**Input**

<b>Nome Dato</b>	<b>Tipo</b>	<b>Vincoli</b>
game	Partita	
direzione	Intero	=0 OR =1 OR =2 OR =3

**Output**

<b>Nome Dato</b>	<b>Tipo</b>	<b>Vincoli</b>
game	Partita	

**Casi di test**

<b>Input</b>	<b>Output Pronosticato</b>	<b>Output finale</b>
direzione = 0 (nord) game con stanza_attuale di game=0	game con stanza_attuale = 1	
direzione = 1 (est) game con stanza_attuale di game = 7	game con n_vite = n_vite decrementato	
direzione = 3 (sud) game con stanza_attuale di game = 23	game con n_vite = n_vite decrementato	
direzione = 2 (ovest) game con stanza_attuale di game = 28	game con stanza_attuale = 28 (non posso andare)	

***\*prendere\_oggetto***

<b>Nome Dato</b>	<b>Tipo</b>	<b>Vincoli</b>
game	Partita	
id	Intero	$0 \leq id \leq 16$

***Output***

<b>Nome Dato</b>	<b>Tipo</b>	<b>Vincoli</b>
game	Partita	

***Casi di test***

<b>Input</b>	<b>Output Pronosticato</b>	<b>Output finale</b>
id = 4 (mantello) game con stanza_attuale di game=1	game con inventario in campo quantita in posizione id = 1 e con campo stanza_attuale = 0	
id = 8 (chiave) game con stanza_attuale di game=1	game con inventario in campo quantita in posizione id = invariato (oggetto non presente) e errore	
id = 0 (lanterna) game con stanza_attuale di game=10	game con inventario in campo quantita in posizione id = 1 e campo oggetto1 di ambienti in posizione id di game = -1	
id = 9 (talismano) game con stanza_attuale di game=14	game con inventario in campo quantita in posizione id = 1 e con campo stanza_attuale = 15	

**\*entrare**

**Input**

<b>Nome Dato</b>	<b>Tipo</b>	<b>Vincoli</b>
game	Partita	
id	Intero	$0 \leq id \leq 4$

**Output**

<b>Nome Dato</b>	<b>Tipo</b>	<b>Vincoli</b>
game	Partita	

**Casi di test**

<b>Input</b>	<b>Output Pronosticato</b>	<b>Output finale</b>
id = 0 (bazar) game con stanza_attuale di game=27 e campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 1 di game!=0	game con con campo stanza_attuale = 32	
id = 0 (bazar) game con stanza_attuale di game=27 e campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 1 di game=0	game con i campi invariati, segnala errore	
id = 4 (riva 1 del lago) game con stanza_attuale di game=20 e campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 7 di game!=-4 (pozione bevuta)	game con i campi invariati, segnala errore	
id = 0 (bazar) campo stanza attuale di game != 27	game con i campi invariati, segnala errore	

***\*rubare\_pagnotta***

***Input***

<b><i>Nome Dato</i></b>	<b><i>Tipo</i></b>	<b><i>Vincoli</i></b>
game	Partita	

***Output***

<b><i>Nome Dato</i></b>	<b><i>Tipo</i></b>	<b><i>Vincoli</i></b>
game	Partita	

***Casi di test***

<b><i>Input</i></b>	<b><i>Output Pronosticato</i></b>	<b><i>Output finale</i></b>
game con stanza_attuale di game=3	game con campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 10 di game = 1 e campo oggetto1 di ambienti in posizione 3 di game = -1	
game con stanza_attuale di game!=3	game con campi invariati, segnala errori	

***\*uscire***

***Input***

<b><i>Nome Dato</i></b>	<b><i>Tipo</i></b>	<b><i>Vincoli</i></b>
game	Partita	

***Output***

<b><i>Nome Dato</i></b>	<b><i>Tipo</i></b>	<b><i>Vincoli</i></b>
game	Partita	

***Casi di test***

<b><i>Input</i></b>	<b><i>Output Pronosticato</i></b>	<b><i>Output finale</i></b>
game con stanza_attuale di game=32 (bazar)	game con con campo stanza_attuale = 27	
game con stanza_attuale di game=21 (interno del lago) e campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 9 di game=2 (due talismani)	game con con campo stanza_attuale = 23	
game con stanza_attuale di game=21 (interno del lago) e campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 9 di game!=2 (due talismani)	game con campi invariati, segnala errori	

***\*aprire***

***Input***

<b><i>Nome Dato</i></b>	<b><i>Tipo</i></b>	<b><i>Vincoli</i></b>
game	Partita	
id	Intero	$0 \leq id \leq 2$

***Output***

<b><i>Nome Dato</i></b>	<b><i>Tipo</i></b>	<b><i>Vincoli</i></b>
game	Partita	

***Casi di test***

<b><i>Input</i></b>	<b><i>Output Pronosticato</i></b>	<b><i>Output finale</i></b>
id = 0 (porta) game con stanza_attuale di game=9 e campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 8 di game=1	game con con campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 8 di game=0 e campo sud di ambienti in posizione 9 di game = 11	
id = 0 (porta) game con stanza_attuale di game!=9	Game con campi invariati, segnalare errore	
id =2 (baule) game con stanza_attuale di game=26 e campo quantita_oggetto di ambienti in posizione 8 di game!=1	game con con campi invariati	

***\*parser***

***Input***

<b><i>Nome Dato</i></b>	<b><i>Tipo</i></b>	<b><i>Vincoli</i></b>
game	Partita	
parola1	Stringa	parola1   <40
parola2	Stringa	parola1   <40

***Output***

<b><i>Nome Dato</i></b>	<b><i>Tipo</i></b>	<b><i>Vincoli</i></b>
game	Partita	

***Casi di test***

<b><i>Input</i></b>	<b><i>Output Pronosticato</i></b>	<b><i>Output finale</i></b>
parola1="salva" e parola2!=" "	segnalare errore mediante funzione error_mgr (non serve una seconda parola)	
parola1="visualizza" e parola2=" "	segnalare errore mediante funzione error_mgr (serve una seconda parola)	
parola1="scocca" e parola2="freccia"	richiamare funzione scoccare	
parola1="forza" e parola2!="finestra "	segnalare errore mediante funzione error_mgr	
parola1="mangia" e parola2!=" "	segnalare errore mediante funzione error_mgr (non serve una seconda parola)	
parola1="bevi" e parola2=" "	richiamare funzione bere	
parola1="mangia" e parola2="finestra "	segnalare errore mediante funzione error_mgr (non serve una seconda parola)	