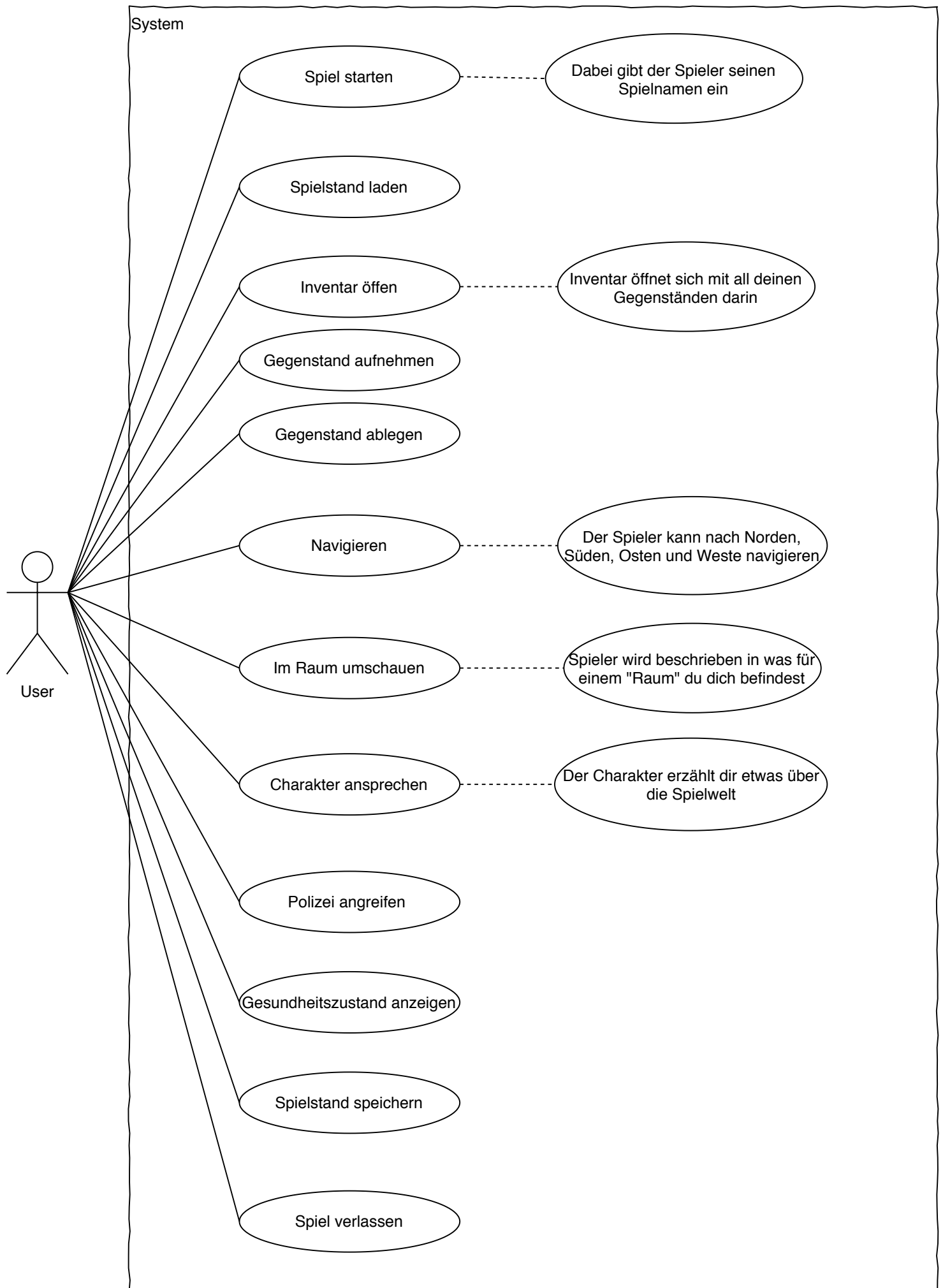


Use Case Diagram



Consolen Output

Ausgabe der Startsequenz:

Willkommen bei ESCAPE.

Starte ein neues Spiel mit „start“.

Lade einen Spielstand mit „load“.

....

Das Spiel wird gestartet, gebe bitte deinen Namen ein.

.....

Hallo Max Mustermann, das Spiel startet in:

3

2

1

Ausgabe eines Raumes:

Du befindest dich in der Bank und hast gerade den Schalter überfallen und dabei 20000 Euro erbeutet.

Flüchte so schnell wie möglich!

[h] | Hilfe

Ausgabe der Hilfe:

[n] | Norden

[s] | Süden

[o] | Osten

[w] | Westen

[u] | umschauen

[l] | Gesundheitszustand anzeigen

[i] | Inventar öffnen

[t] | Item nehmen

[a] | Item ablegen

[f] | Spiel speichern

[q] | Spiel verlassen

Ausgabe des Inventars:

In deinem Inventar befinden sich:

- 20000 Euro

- Zigarette

- 2 Tomaten

Ausgabe von umschauen im Raum:

Hier befinden sich folgende Gegenstände:

- 10 Euro

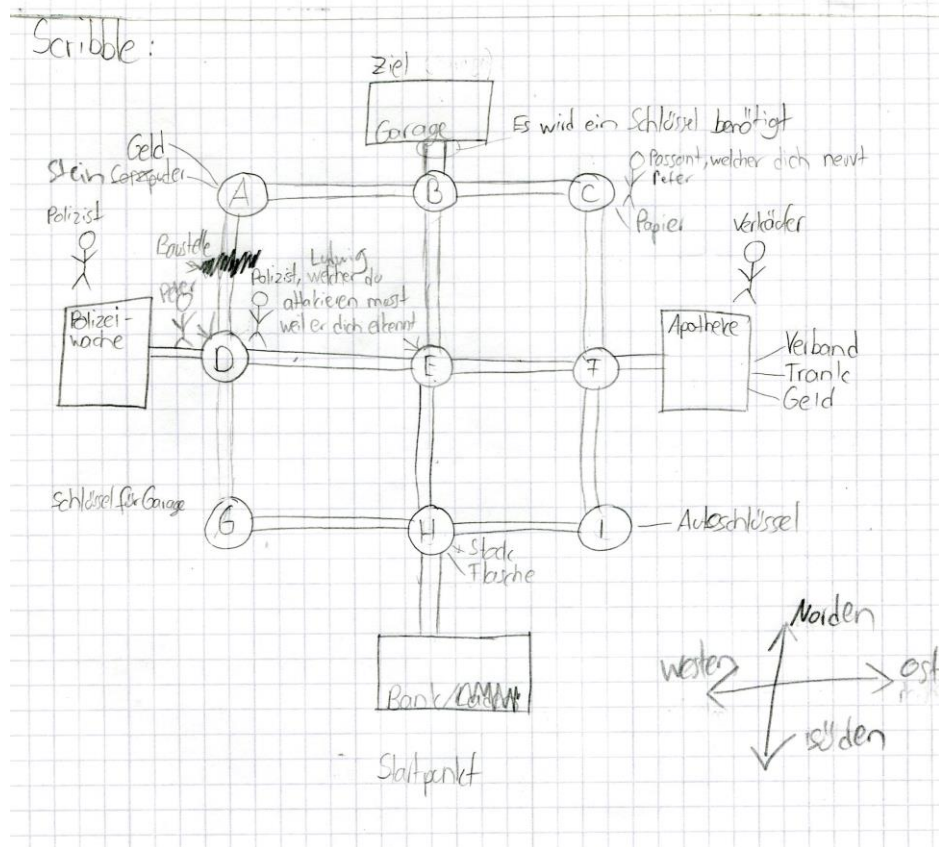
- Gelber Sack

Hier befinden sich folgende Personen:

Passant | Mia

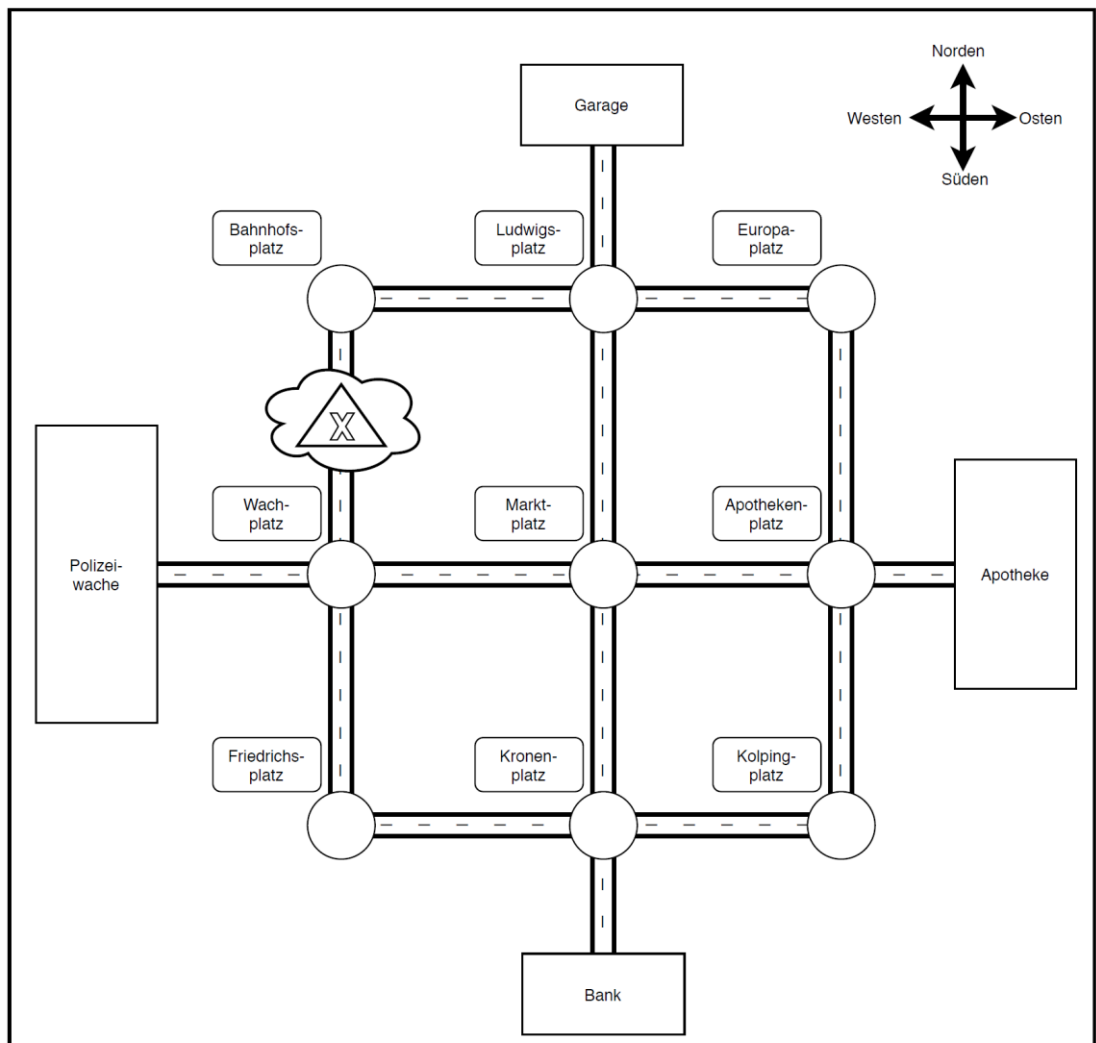
City Plan

Scribble:

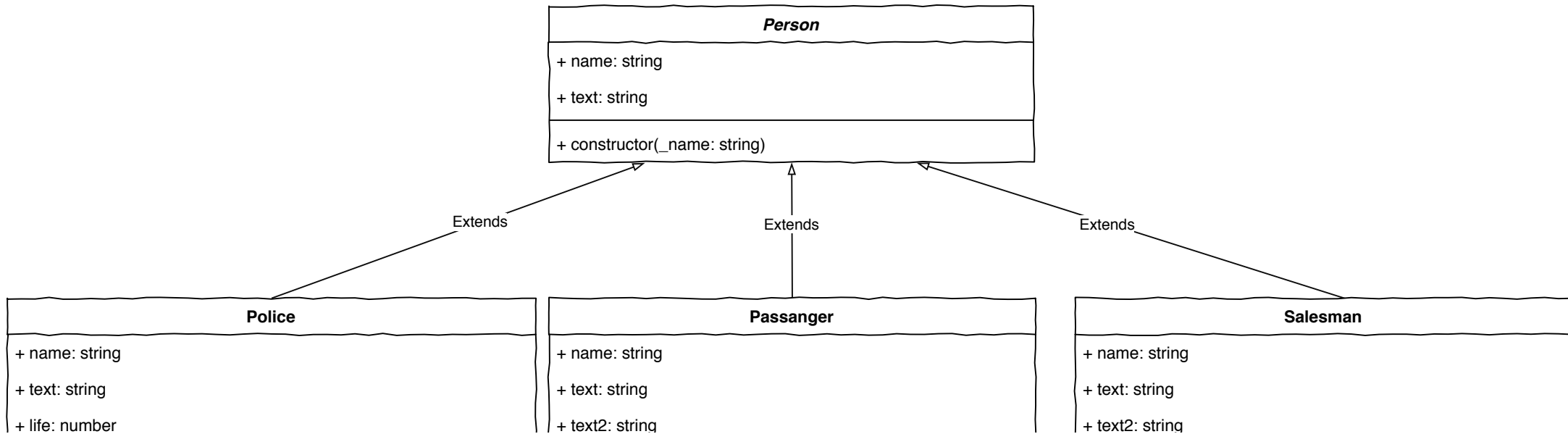
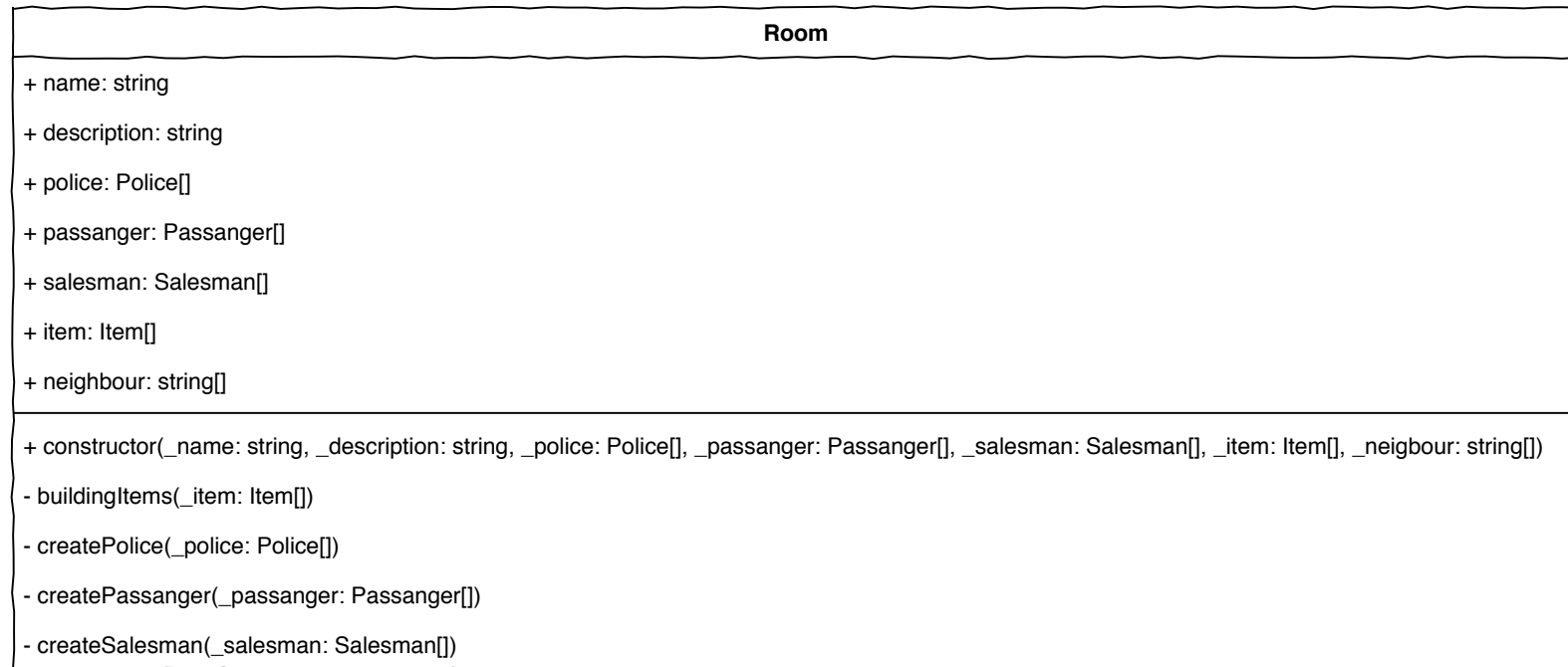


Fertiger Plan:

Stadtplan



Class Diagram



+ item: Item[]
+ constructor(_name: string, _text: string, _life: number, _item: Item[])

+ constructor(_name: string, _text: string, _text2: string)

+ constructor(_name: string, _life: number)

Item
+ name: string
+ constructor(_name: string)

<<Interface>> JSONData
+ User: UserInformation + Rooms: DataRoom[]

<<Interface>> UserInformation
+ name: string + item: Item[] + currentRoom: string + health: number

<<Interface>> DataRoom
+ name: string + description: string + person: Personen + item: Item[] + neighbour: string[]

<<Interface>> Person
+ polizei: Police[] + passant: Passanger[] + verkaeufer: Salesman[]

Activity Diagram

