Uživatelská příručka

# Začátek hry

Měsíc se schovává za hustými mraky a studený vítr skučí mezi stromy. Stojíte na okraji tajemného hvozdu, s batohem na zádech a pochodní v ruce. Pověsti hovoří o ztraceném pokladu ukrytém v jeho hlubinách, a vy jste se ho rozhodli najít.

# Plánek

A diagram of a diagram

Description automatically generated

# Výhra

Nalezení skrytého pokladu

# Seznam příkazů

* Jdi – pohyb hráče
* Konec – ukončení hry
* Nápověda – zobrazení nápovědy (příkazy, cíl hry, …)
* Vzít – sebrání předmětu a vložení do batohu
* Odebrat – odebere předmět z batohu
* Batoh – zobrazení obsahu batohu
* Prozkoumat – zobrazí detailnější popis prostoru – vypsání věcí, které se zde nacházejí

# Spuštění hry

Zadáním příkazu: java -jar AdventuraSubhan.jar

V příkazovém řádku v příslušném adresáři