

Tekst baseret eventyr.



Prolog :

Der var en gang, at tekstbaserede eventyr var dominerende på spil markedet. Man sad der foran skærmen og læste beskrivelsen af, hvad man kunne se og eventuelt, hvad der blev sagt til en. Derefter skrev man så, hvad man gjorde eller valgte et svar.

Det var før grafikken tog over; men oplevelsen blev jo så baseret på ens egen fantasi. Og det er ikke så ringe endda.

I er en gruppe af studerende, der overvejer – ja næsten har besluttet – at starte et spiludviklings firma sammen. Fornuftigt nok er I enige om at prøve ideen af i de små. Dels for at finde ud af om samarbejdet virker, dels for løbende at sondere markedet. Derfor starter I med at lave et tekstbaseret eventyr.

Eventyret :

Du har i flere år, sommer og vinter, vandret rundt i verden. Du har kun det tøj, du går i, en vandrestav, en rygsæk og nogle ganske få penge.

Sensommerdagen er ved at gå på hæld. Solen går snart ned, men du er tæt på landsbyen, hvor nogle af dine venner bor. Her regner du med at få en hyggelig aften og en god nats søvn, før du fortsætter din rejse.

Ganske rigtigt. Efter en varm velkomst, et hyggeligt (og meget lækkert) måltid sætter I jer til rette i stuen. Dine venner vil jo gerne hører nyt fra den store verden og hvad du selv har oplevet. Det er langsomt blevet mørkere og i skæret af lyset fra en tændt pejs, bliver du overtalt til at fortælle om dengang, at du løste gåden om Det forbandede hus.

Du fortæller, hvordan du stod foran døren ind til huset. En egetræs dør, der er lukket, og

Design :

*designe oplevelsen for en person, der åbner og går ind ad egetræs døren.
Her vil personen komme ind i et nyt rum.*

Personen skal kunne :

- se ting i rummet afhængigt af lys, om de er synlige, ...*
- bevæge sig (gå mod Nord, Syd, Øst eller Vest)*
- tage og sætte ting (hvis de ikke er for tunge)*
- bære ting fra et sted til et andet (hvis de ikke er for tunge)*
- forlade rummet (d.v.s. gå ind i et andet nyt rum)*
- føre en dialog (vælge blandt foreslåede valgmuligheder)*
- forlade bygningen*

Et rum skal kunne :

- vide om, der er lyst eller mørkt*
- vide hvor vægge, døre, lemme, evt. vinduer o.s.v. er*
- vide hvor ting er i rummet*
- vide hvornår ting er synlige (lys, gemt, usynligt,)*

Spilleren skal kunne :

- læse beskrivelsen baseret/genereret på ovenstående og*
- udfører personens aktiviteter*

Designet skal være så generelt, at det kan genbruges for hvert rum i eventyret. F.eks. skal rummets størrelse, dørenes og inventarets placering være variable.

Det er klogt at angribe problemstillingerne helt fundamentalt.

Start f.eks. med Use Cases, en Domæne Model, hvor de konceptuelle klasser og attributterne er væsentlige.

SSD og SD diagrammer til at planlægge dialogerne.

Et Design Klasse Diagram er uundværligt. Husk :

- *klasseansvar (hvem gør hvad)*
- *nedarvning kan gøre det fikst*

Hvordan tester/afgør I diagrammernes validitet ?

Programmering :

Implementer det planlagte eventyr.

Husk kommentarer i koden, så det er klart :

- *Hvem, der har kodet den enkelte klasse*
- *Hvad klassens ansvar er*
- *Hvad de mere specielle metoder gør*

Hvordan tester I det ?

God fornøjelse.

