

JSON súbor popisujúci herný svet obsahuje jeden zoznam, v ktorom každý prvok je štruktúra reprezentujúca miestnosť. Každá miestnosť je popísaná nasledovnými kľúčmi:

- `type` – typ miestnosti: `Room` alebo `DarkRoom` (musíte vytvoriť objekty príslušnej triedy)
- `name` – jedinečné meno miestnosti
- `description` – dlhší popis miestnosti, vypíše sa napríklad pri zadaní príkazu *look around*
- `north/east/south/west` – nepovinné kľúče, ktoré udávajú číslo miestnosti, ktorá susedí s danou miestnosťou v istom smere. Číslovanie ide od 1, teda ak niektorá miestnosť susedí s miestnosťou 1, znamená to, že ako suseda musíte nastaviť prvú miestnosť zo zoznamu. Susedia sú nastavené obojsmerne priamo v súbore, nemusíte vzájomné prepojenie riešiť programovo.
- `objects` – zoznam herných objektov, ktoré sa nachádzajú v miestnosti.

Každý herný objekt je popísaný nasledovnými kľúčmi:

- `type` – typ herného objektu (musíte vytvoriť inštanciu príslušnej triedy)
- `name` – jedinečné meno objektu
- `description` – podrobný popis objektu, použije sa napríklad pri preskúmvaní objektu.

Okrem toho pri popisu objektu `Lever` nájdete kľúč `spikes`, ktorý nesie meno objektu, na ktorý je páka napojená.