**Vysoká škola regionálního rozvoje a Bankovní institut – AMBIS, a.s.**

**Katedra informatiky a kvantitativních metod**

**Projekt Adventura**

**Semestrální práce**

**Autor: Michaela Ďuranová**

Informační technologie a management

**Vedoucí práce: doc. Ing. Alena Buchalcevová, Ph.D.**

**Praha březen 2018**

# Hra Vyvenči pejska

* Cílem hry je vyvenčit psa a uspokojit jeho potřeby jakými jsou: aportování, běhání, plavání, vyvenčení se. Ve hře je uložen balonek, k dosažení vítězství je zapotřeba ho najít a přinést do domečku.
* Hra začíná v domečku, který je i vítězným prostorem. V případě, že se pes vrátí do domečku bez splnění všech úkolů, tak hra nekončí a uživatel je na to upozorněn.

# Návrh Prostředí

* Pro spuštění hry je vytvořena třída *Start* s metodou *main*
* Projekt používá balíčky
* Hra má několik prostorů, věcí a příkazů
* Hra obsahuje „Tlamu“ do které lze sbírat věci. Ta má omezenou kapacitu (3 položky) a uživatel může věci z tlamy i vyhazovat.

## Prostory

## Věci

Pejsek může sbírat věci „do tlamy“. Pejsek má omezený počet věcí, které může nosit a to 3. V tabulce níže je přehled všech věcí ve hře, ve kterém prostoru se nacházejí a zda jdou sebrat. Některé věci musí mít pes v tlamě, aby mohl provézt konkrétní příkaz (například aportuj).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Věc | Prostor | Lze sebrat? |
| hracka | domeček | ano |
| jidlo | domeček | ne |
| odpadky | chodba | ne |
| klacek | park\_vstup | ano |
| kachna | rybnik | ne |
| balonek | rybnik | ano |
| klacek | les | ano |
| piknik | louka | ne |
| tenisak | louka | ano |

## Příkazy

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Příkaz | Parametry | Lze v prostorech | Hláška pokud nejde |
| PrikazJdi | prostor | viz schema prostorů | Tudy se nedá jít! |
| PrikazZaplavSi | x | rybník | Není tu žádná voda na koupání! |
| PrikazSeber | věc | viz schema + závislost na věci (lze/nelze sebrat) | Taková věc tu není a nebo ji nesmíš vzít |
| PrikazPust | věc | -all- | Pustil si/Takovou věc nemáš! |
| PrikazVyvenciSe | x | les, louka | Fuj, tady nesmíš! |
| PrikazAportuj | musí mít v tlame hracku, klacek nebo micek, balonek | -all- | Není si s čím házet! |
| PrikazBehej | x | les, louka, park\_vstup | Tady nesmíš běhat! |
| PrikazNapoveda | x | -all- | x |
| PrikazKonec | x | -all- | x |
| PrikazObsahTlamy | x | -all- | x |