

Variablen, die genutzt werden könnten:

\$ left Button

\$ right Button

\$ schritte Counter

// entweder kontinuierlich +1, oder in Stufen, d.h. zB nur alle 5 Schritte +1 o.ä.

\$ inventar = array ()

\$ allJewels = array () // aus diesem könnte bei Fund immer zufällig eines gewählt werden
↳ oder in DB?

\$ random Event;

// wenn dies einen bestimmten Wert hat erscheint Kampf oder Juwel, bevor Story weiter geht

möglicher Codeaufbau / Aufteilung:

als eigene Methode denkbar: generateRndNum ()
Kampfsimulator ()
fundJewel ()

→ Listener ebenfalls eigene Methode (öffnet zB onClick ())