


1

sala		objetos.txt	
		habitacion;Una habitación de la que no puedes escapar;false pokebola;Una poquebola roja y blanca;true llave;llave con forma de pikachu;true puerta;La puerta de salida;false puerta-abierta;La puerta está abierta, puedes salir;false	
Objetos		interacciones.txt	
Conocidos	En posesión	habitacion;examinar;_:d:pokebola:Hay una pokebola en el piso habitacion;examinar;_:d:puerta:Hay una puerta vieja puerta;abrir;_:m:_:La puerta está cerrada con llave pokebola;abrir;_:d:llave:hay una llave dentro de la pokebola pokebola;abrir;_:e:pokebola:No necesitas mas la pokebola llave;abrir;puerta;r:puerta-abierta:La puerta se abre	
habitacion			
Consola			
> describir habitacion Una habitación de la que no puedes escapar			
> describir pokebola No tengo idea de qué hablas			


Al iniciar el juego, solo el primer objeto del archivo es conocido.
El comando **describir** describe un objeto conocido

2

sala		objetos.txt	
		habitacion;Una habitación de la que no puedes escapar;false pokebola;Una poquebola roja y blanca;true llave;llave con forma de pikachu;true puerta;la puerta de salida;false puerta-abierta;La puerta está abierta, puedes salir;false	
Objetos		interacciones.txt	
Conocidos	En posesión	habitacion;examinar;_:d:pokebola:Hay una pokebola en el piso habitacion;examinar;_:d:puerta:Hay una puerta vieja puerta;abrir;_:m:_:La puerta está cerrada con llave pokebola;abrir;_:d:llave:hay una llave dentro de la pokebola pokebola;abrir;_:e:pokebola:No necesitas mas la pokebola llave;abrir;puerta;r:puerta-abierta:La puerta se abre	
habitacion			
pokebola			
puerta			
Consola			
> examinar habitacion Hay una pokebola en el piso Hay una puerta vieja			
> quemar habitacion No sé cómo hacer eso			



Si un verbo existe mas de una vez para el objeto, se ejecutan todas las acciones.
La acción 'd', agrega objetos al universo de objetos conocidos si aún no lo son.

3

sala		objetos.txt	
		habitacion;Una habitación de la que no puedes escapar;false pokebola;Una poquebola roja y blanca;true llave;llave con forma de pikachu;true puerta;La puerta de salida;false puerta-abierta;La puerta está abierta, puedes salir;false	
Objetos		interacciones.txt	
Conocidos	En posesión	habitacion;examinar;_:d:pokebola:Hay una pokebola en el piso habitacion;examinar;_:d:puerta:Hay una puerta vieja puerta;abrir;_:m:_:La puerta está cerrada con llave pokebola;abrir;_:d:llave:hay una llave dentro de la pokebola pokebola;abrir;_:e:pokebola:No necesitas mas la pokebola llave;abrir;puerta;r:puerta-abierta:La puerta se abre	
		Consola	
> examinar habitacion Nada interesante			
> abrir puerta La puerta está cerrada con llave			



Si la acción intenta descubrir objetos ya conocidos/poseidos, no se hace nada.
La acción 'm' solamente muestra un mensaje.

4

sala		objetos.txt
		habitacion;Una habitación de la que no puedes escapar;false pokebola;Una poquebola roja y blanca;true llave;llave con forma de pikachu;true puerta;La puerta de salida;false puerta-abierta;La puerta está abierta, puedes salir;false
Objetos		interacciones.txt
Conocidos	En posesión	habitacion;examinar;_:d:pokebola:Hay una pokebola en el piso habitacion;examinar;_:d:puerta:Hay una puerta vieja puerta;abrir;_:m:_:La puerta está cerrada con llave pokebola;abrir;_:d:llave:hay una llave dentro de la pokebola pokebola;abrir;_:e:pokebola:No necesitas mas la pokebola llave;abrir;puerta;r:puerta-abierta:La puerta se abre
habitacion puerta	pokebola	
Consola		
> agarrar pokebola Nuevo item adquirido: pokebola		
> agarrar puerta No puedo hacer eso		



Solo se pueden agarrar objetos asibles.

5

sala		objetos.txt	
 		habitacion;Una habitación de la que no puedes escapar;false pokebola;Una poquebola roja y blanca;true llave;Llave con forma de pikachu;true puerta;La puerta de salida;false puerta-abierta;La puerta está abierta, puedes salir;false	
Objetos		interacciones.txt	
Conocidos	En posesión	habitacion;examinar;_:d:pokebola:Hay una pokebola en el piso habitacion;examinar;_:d:puerta:Hay una puerta vieja puerta;abrir;_:m:_:La puerta está cerrada con llave pokebola;abrir;_:d:llave:hay una llave dentro de la pokebola pokebola;abrir;_:e:pokebola:No necesitas mas la pokebola llave;abrir;puerta;r:puerta-abierta:La puerta se abre	
habitacion	pokebola		
puerta			
llave			
Consola			
> abrir pokebola hay una llave dentro de la pokebola No necesitas mas la pokebola			
> abrir llave puerta No puedo usar un objeto que no tengo			

La acción 'e' elimina un objeto de la sala. Los objetos eliminados no pueden ser descubiertos otra vez. Las interacciones con 2 objetos se pueden realizar si se posee el primer objeto.

6

sala		objetos.txt	
 		habitacion;Una habitación de la que no puedes escapar;false pokebola;Una poquebola roja y blanca;true llave;Llave con forma de pikachu;true puerta;La puerta de salida;false puerta-abierta;La puerta está abierta, puedes salir;false	
Objetos		interacciones.txt	
Conocidos	En posesión	habitacion;examinar;_:d:pokebola:Hay una pokebola en el piso habitacion;examinar;_:d:puerta:Hay una puerta vieja puerta;abrir;_:m:_:La puerta está cerrada con llave pokebola;abrir;_:d:llave:hay una llave dentro de la pokebola pokebola;abrir;_:e:pokebola:No necesitas mas la pokebola llave;abrir;puerta;r:puerta-abierta:La puerta se abre	
habitacion	pokebola		
puerta	llave		
puerta-abierta			
Consola			
> abrir llave puerta La puerta se abre			

La acción 'r' reemplaza el segundo objeto por el objeto de la acción.
El objeto reemplazado es efectivamente eliminado.