

I denna övning skall du skapa ett spel. Detta spel skall vara ett textbaserat rollspel (tänk 80-tal).

För att skapa detta spel behövs en värld. Denna värld bör bestå av ett rutnät eller matris. Varje ruta i matrisen bör beskriva en miljö som kan innehålla en eller flera saker, t.ex. träd, gräs, stenar et.c. I världen finns det även saker, såsom nycklar, vapen, blommor m.m. som bör kunna plockas upp och användas. T.ex. kan en nyckel användas för att låsa upp en dörr, en blomma kan ges till en person o.s.v.

För att spelet skall få en handling behövs det en hjälte och en skurk. Dessa skall kunna röra sig mellan miljöerna i världen. En person bör ha egenskaper som namn, liv och styrka. Personer kan plocka upp saker som finns i världen. En person bör inte kunna bära alltför mycket, ett exempel kan vara att en person kan bära lika mycket som personen är stark.

### Grundläggande koncept

Världen – en matris av miljöobjekt. Världen bör vara en klass som har en matris som miljöobjekt.

Miljö är också det en klass. Denna klass har några listor, en för att hantera de saker som finns i miljön och en lista som hanterar de organiska växter (träd, gräs, stenar) som finns i miljön.

Inmatning av kommandon skall ske precis som tidigare via godtycklig metod. För varje kommando behöver ni ta reda på vilket kommandot är och vad som behöver hända vid varje kommando.