

# **Semestrální práce**

## **Únik ze zahradního labyrintu**

### **zadání**

Popis semestrální práce jako součást cvičení předmětu  
4IT101 Programování v Javě

Lucie Suchomelová, Bc.

*LS 2023/24*

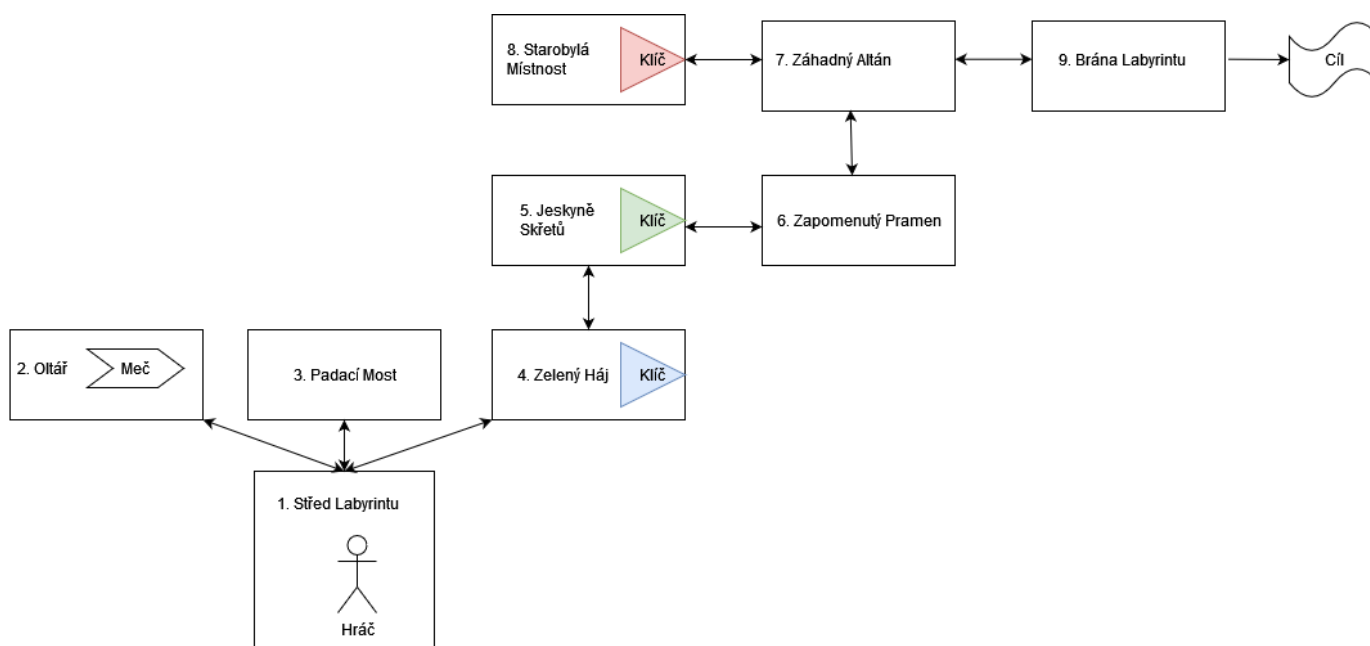
*Uživatelské jméno: sucl03*

---

# 1. Popis příběhu

Jste statečný dobrodruh uvězněný v tajemném Zahradním labyrintu plném nebezpečných pastí a skřetů. Vaším úkolem je najít cestu ven, ale úniková cesta skrz bránu je uzavřena a vy potřebujete tři klíče k jejímu otevření (modrý, červený a zelený). Na cestě budete muset bojovat se skřety a sebrat klíče. Každý klíč, který získáte, vás přiblíží k úniku, ale pozor, ne všechno je tak jednoduché, jak se zdá.

## 2. Mapa prostor a slovní popis



Obrázek 1: Mapa prostor, zdroj: vlastní zpracování

### Místnosti v Zahradním labyrintu:

#### 1. Střed Labyrintu

- Výchozí bod dobrodružství.
- **Možnosti:**
  - Jdi Vlevo: K záhadnému oltáři.
  - Jdi Rovně: K padacímu mostu.
  - Jdi Vpravo: Do zeleného háje.

#### 2. Oltář

- Starověký oltář s mečem.
- **Možnosti:**
  - Seber Meč: Získání starého meče.
  - Jdi Zpět: Návrat na střed labyrintu.

---

### 3. Padací Most

- Nebezpečný most, při vstupu na něj hráč automaticky ztrácí život.
- **Možnosti:**
  - Jdi Zpět: Návrat na střed labyrintu.

### 4. Zelený Háj

- Hustý les s možností skrývání klíčů.
- **Možnosti:**
  - Prozkoumej Háj: Hledání klíčů, je zde modrý.
  - Seber Modrý klíč: sebere se modrý klíč, hráč o něm ví, pokud dal příkaz „Prozkoumej Háj“
  - Jdi Vlevo: K jeskyni skřetů.
  - Jdi Zpět: Návrat na střed labyrintu.

### 5. Jeskyně Skřetů

- Temná jeskyně plná skřetů a nebezpečí.
- **Možnosti:**
  - Bojuj se Skřety: Porazit skřety a získat zelený klíč, ale je potřeba lepší meč.
  - Jdi Vpravo: K zapomenutému prameni.
  - Jdi Zpět: Do zeleného háje.

### 6. Zapomenutý Pramen

- Pramen s magickou vodou na obnovení životů.
- **Možnosti:**
  - Doplnit Životy: Obnovení životů.
  - Jdi Rovně: K záhadnému altánu.
  - Jdi Zpět: Do jeskyně skřetů.

### 7. Záhadný Altán

- Starobylý altán s tajemstvím a magií.
- **Možnosti:**
  - Prozkoumej Altán: Získání lepšího meče (automaticky, lze nyní porazit skřety v jeskyni).
  - Jdi Vpravo: K bráně labyrintu (napíše, že jsou potřeba 3 klíče).
  - Jdi Vlevo: Do Starobylé místnosti k poslednímu klíči.
  - Jdi Zpět: K zapomenutému prameni.

### 8. Starobylá Místnost

- Tajemná místnost s artefakty a hádankami.
- **Možnosti:**
  - Prozkoumej Starobylá Místnost: Hledání červeného klíče.
  - Jdi Zpět: K záhadnému altánu.

---

## 9. Brána Labyrintu

- Masivní brána s třemi zámky.
- **Možnosti:**
  - Otevři Bránu: Potřeba všechny tři klíče.
  - Jdi Zpět: K záhadnému altánu.

## 3. Seznam příkazů s popisem chování

**Jdi [místnost]:** Přesun do dané místnosti (vždy bude výběr z maximálně tří možností a bude to vlevo, vpravo, rovně, zpět → bude záležet, kde se hráč nachází).

**Prozkoumej [místnost]:** Získání informací o místnosti, vypíše se, co se tam nachází.

**Seber [předmět]:** Sebrání předmětu do hráčova vaku.

**Bojuj se Skřety:** Zahájení boje se skřety v místnosti.

**Doplnit Životy:** Obnovení životů u pramene vody vždy na maximální počet tří.

**Otevři bránu:** Pro ukončení hry je potřeba otevřít bránu, v místnosti tento příkaz půjde pouze tehdy, až ve vaku budou všechny 3 klíče.

**Konec:** Ukončení hry kdykoli.

**Nápověda:** Otevře se nápověda, lze napsat kdykoli.

## 4. Popis průběhu hry vedoucí k pozitivnímu a negativnímu konci

### Pozitivní konec

#### Získání Klíčů:

##### 1. Modrý Klíč

- Modrý klíč leží na podlaze ve středu místnosti, stačí ho sebrat, má to hráče naučit používat hru. .
- **Získání:**
  - Seber Modrý Klíč

##### 2. Zelený Klíč

- Zelený klíč je odměnou za porážku všech skřetů v jeskyni se silnějším mečem.
- **Získání:**
  - Bojuj se Skřety
  - Seber Zelený Klíč

---

### 3. Červený Klíč

- Červený klíč je ve starobylé místnosti.
- **Získání:**
  - Prozkoumej
  - Seber Červený Klíč
- Hráč získal všechny tři klíče: modrý, zelený a červený.
- Poté otevře bránu labyrintu a úspěšně unikne ze zahradního labyrintu.

### Negativní konec

- Negativní konec je v případě, že hráč ukončí hru příkazem Konec
- Zároveň hráč nikdy nesmí přijít o tři životy jinak se spustí příkaz konec automaticky.

## 5. Shrnutí

Toto je předpokládaný vzhled a funkčnost hry, některé věci budou v průběhu tvoření zřejmě upraveny. Není zatím v mých silách odhadnout, jak některé prvky hry půjdou či nepůjdou naprogramovat, přeci jen do konce semestru ještě hodně času zbývá a množství znalostí se rozšíří. Každopádně základní představu si z tohoto popisu lze vyvodit.