获得道具

操作： AcquirePowerUp

不变式： （无）

前置条件： 玩家的背包中有足够空间存储该道具

后置条件： 该道具不位于地图中

该道具位于玩家的背包中

使用道具

操作： UsePowerUp

不变式： （无）

前置条件： 待使用道具位于玩家背包中

玩家生命值不为0

后置条件： 该道具不位于玩家背包中

该道具产生的效果被应用至地图中

敌人发现玩家

操作： SpotPlayer

不变式： （无）

前置条件： 玩家未引起敌人的警戒

玩家位于敌人的视野中

后置条件： 敌人处于警戒状态