

1 Zork 2 – Game Projekt – Fragen

a) Erstellen Sie eine Dokumentation und beantworten sie alle Fragen zuerst!

1.1 Konstruktor der Klasse Game

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Game und schreiben Sie hier den Code der ein Objekt der Klasse erzeugt (**instanziert**). Wo wird dies im Programm gemacht?

Zeile 21-39

Es wird gestartet im Zork2.java |
Zeile 6

1.2 Konstruktor der Klasse Raum

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Raum und schreiben Sie die **Signatur** hier hin:

```
public Room(String description) {
    this.description = description;
    this.exits = new HashMap<>();
}
```

public Room(**String description**)

1.3 Konstruktor der Klasse Command

Suchen Sie den Konstruktor der Klasse Command und schreiben Sie die **Signatur** hier hin:

```
public Command(String commandWord) {
    this(commandWord, null);
}
```

public Command(**String commandWord**)

1.4 Ausgänge eines Raumes

Suchen Sie die Stelle, wo die Objektvariable für die Ausgänge im Raum **deklariert** wird.

Schreiben Sie den Code hier hin:

```
public void setExits(Room north, Room east, Room south, Room
west) {
    exits.put("north", north);
    exits.put("east", east);
    exits.put("south", south);
    exits.put("west", west);
}
```

Suchen Sie die Stelle, wo das entsprechende Objekt **instanziert** wird. Wo ist das und wie sieht der Code aus?

Im Game Konstruktor bei jedem Raum.

outside.setExits(null, lab, gblock, tavern);

1.5 Hier drin ist es aber Kalt!

Für einen bestimmten Raum soll eine Meldung „Das Fenster ist offen, brrrrrrr“ programmiert werden. Diese wird ausgegeben wenn der Raum betreten wird.

Programmieren Sie diese Logik in der Klasse Game.

```
if (currentRoom.shortDescription() == "outside G block on
Peninsula campus"){
    System.out.println("Das Fenster ist offen, brrrrrrr");
}
```