

ADVENTURA

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

Semestrální projekt pro předmět 4IZ101

Dmitrii Savinykh

VŠE v Praze | Fakulta informatiky a statistiky

Hra se spouští v příkazovém řádku pomocí příkazu `java -jar /cesta/k/souboru.jar`

Už brzy..

Už brzy budeme chtít jen jedno - dostat zápočet u zkoušky. Už brzy seznámí studenty s základními techniky přípravy ke zkouškám. Úkolem hráče je splnit jednu ze základních technik přípravy a dostat dobrý výsledek u zkoušky. Teď si představíme náš obyčejný den, náměstí W. CH. a starou budovu.. Už začni!

Cílem je sebrat všechny body, které se nabízí za správný postup. Za chyby se mohou body odečíst.

Body slouží k úspěšnému závěru u zkoušky.

Prostory: Rajská budova, Knihovna, Nejblíže kozlovna, Jídelna, Bar XXX, Kolej, Areál JM
Příkazy: jdi, seber, konec, help