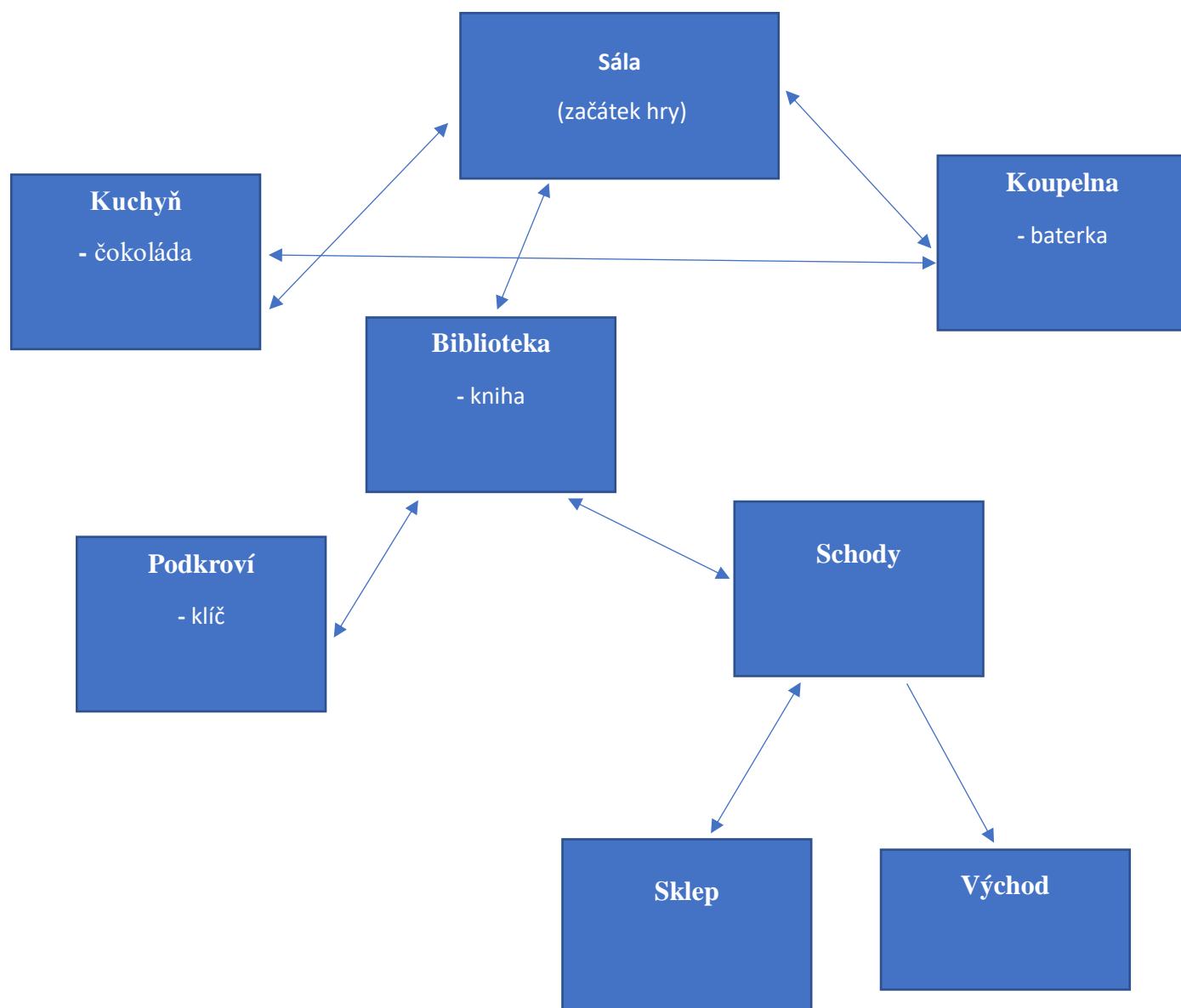


Uživatelská příručka

Dostaň se ze strašidelného domu

Jste hrdinou, která se probudila v opuštěném domě. Vaším úkolem je najít cestu ven. Nyní se nacházíte ve velké temné sále a vidíte dveře.

HERNÍ PLÁN:



PLATNÉ PŘÍKAZY:

napověda – příkaz s jedním parametrem, který zobrazí nápovědu ke hře

jdi – příkaz s jedním parametrem, kterým je název lokace kam se má herní postava přesunout.

vezmi – příkaz s jedním parametrem, kterým je název předmětu, který má postava vzít a vložit do batohu.

rozsvěti – příkaz s jedním parametrem, který zapíná baterku.

sněž – příkaz s jedním parametrem, postava sní předmět, pokud je v batohu.

přečti – příkaz se dvěma parametry, postava přečte pohádku duchu, aby se s ním spřátelil.

konec – příkaz s jedním parametrem, ukončí hru.

polož – příkaz s jedním parametrem, kterým je název předmětu, který má postava někam položit.

batoh – příkaz s jedním parametrem, který zobrazí, co máme v batohu

pokoj – příkaz s jedním parametrem, který zobrazí, co máme v pokoji

SPOUŠTĚNÍ HRY:

zadáním příkazu: `java -jar aventura.jar`

v příkazovém řádku v příslušném adresáři