

Roadmap für Praktikanten – Berufsbild: Backend-Java-Entwickler

Level 2 – Mit Java-Basics-Erfahrung

Labyrinthspiel – Browsergesteuert

1. Arrays wiederholen

Einstieg ins Projekt: Wie wird der aktuelle Spielzustand gespeichert? Wie funktionieren die Bewegungen (GET-APIs)? Woraus besteht die Karte (Arrays)?

2. Bewegungsfreiheit ausweiten

Der Spieler kann sich aktuell nur westlich oder östlich bewegen. Ermögliche zusätzlich Nord und Süd, sodass volle Bewegungsfreiheit auf der Karte herrscht.

3. Bewegungslogik auslagern

Lege die fertige Bewegungslogik in eine eigene Methode aus.

4. Items einsammeln

Beim Aufsammeln von Gegenständen (Schwert, Schatz, Schlüssel) werden entsprechende Flags auf true gesetzt. Ergänze die Konsolenausgabe um eine Zeile mit dem aktuellen Inventar.

5. Portal-Teleport

Erreicht man das Portal, wird man zu Feld 0 teleportiert. Stelle sicher, dass die Position korrekt gesetzt wird.

6. Zufällige Events

Weise die Texte für das Event-Array zufällig den Feldern **8 und 11** (Hindernis) sowie **9, 10, 12, 13** (Items, Portal/Void) zu. So bleibt das Spiel mehrfach spielbar.

7. Hindernisse überwinden

Hindernisse darf man nur passieren, wenn man die richtige Voraussetzung erfüllt:

- Monster → nur mit Schwert
- Tür → nur mit Schlüssel

8. Event-Texte anpassen

Ändere die Ausgabetexte so, dass klar wird, dass das Hindernis überwunden wurde.

9. Einmalige Events

Nach dem ersten Betreten eines Feldes mit Schlüssel, Schwert, Schatz, besiegttem Monster oder geöffneter Tür soll der Event-Text dort nicht mehr angezeigt werden.

10. Spielende

Erreicht man das Portal/Void mit dem Schatz, endet das Spiel automatisch.