

## 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?

in der Main klasse (Zork2)

Code: Game zorkgame = new Game();

### 1.2 Konstruktor der Klasse Raum

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

```
public class Room {
    private String description;
    private HashMap<String, Room> exits;
```

### 1.3 Konstruktor der Klasse Command

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

```
public class Command {
    private String commandWord;
    private String secondWord;
```

### 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:

```
private HashMap<String, Room> exits;
```

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

```
outside = new Room("outside G block on Peninsula campus");
lab = new Room("lab, a lecture theatre in A block");
tavern = new Room("the Seahorse Tavern (the campus pub)");
gblock = new Room("the G Block");
office = new Room("the computing admin office");
```

### 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.

```
Im else des if (!command.hasSecondWord()) { ...}, der Methode goRoom() folgenden Code einbauen
if (nextRoom == office) {
    System.out.println("Das Fenster ist offen, brrrrrrr");
}
```