

**Comandi spostamenti****1 – vai + input**

Input	Output
nord/est/sud/ovest/porta	esito (il protagonista può/non può andare nella direzione scelta)
inventario del protagonista	nuova stanza dove si trova il protagonista (1.1)

(1.1) Se lo spostamento del protagonista avviene con successo nella nuova stanza, avvia in automatico il comando “guarda”

**2 – sali + input**

Input	Output
oggetto nella stanza corrente con attributo ‘S’	nuova stanza dove si trova il protagonista

**3 – scendi + input**

Input	Output
oggetto nella stanza corrente con attributo ‘s’	nuova stanza dove si trova il protagonista

**Comandi generali****1 – guarda / guarda intorno**

Input	Output
stanza dove si trova il protagonista	descrizione narrata della stanza
	lista di oggetti presenti e contenuti nella stanza
	direzioni possibili

**2 – ispeziona + input** (può essere usato in coppia con il comando ‘usa’)

Input	Output
oggetto nella stanza corrente con attributo ‘i’	Descrizione narrata dell’oggetto

**3 – prendi + input**

Input	Output
oggetto nella stanza corrente con attributo ‘p’ <i>oppure</i> oggetto con attributo ‘p’ contenuto nella stanza	spostamento dell’oggetto di input nell’inventario del protagonista

**4 – apri + input**

Input	Output
oggetto nella stanza corrente con attributo ‘a’/‘A’	Se l’input ha attributo ‘a’: Lista oggetti contenuti nell’oggetto input  Se l’input ha attributo ‘A’: Stesso output del comando ‘vai’
inventario del protagonista	

(2.4a) Un oggetto con attributo ‘a’ è un oggetto che può essere aperto e in tal caso contiene altri oggetti.

Un oggetto con attributo ‘A’ è un oggetto che può essere aperto e in tal caso il protagonista si sposta oltre l’oggetto senza che sia necessario usare il comando ‘vai’.

Ad es. il comando ‘apri porta’ è equivalente al comando ‘vai nord’ se la porta collega la stanza

corrente con una stanza a nord.

(2.4b) Il comando 'apri + input' dove input ha attributo 'A' controlla se esiste un oggetto nell'inventario (ad es. una chiave particolare) che consente di aprire (varcare) l'oggetto di input.

### Comandi particolari

#### 1 – usa + input2

Può essere utilizzato solo se il comando precedente è “ispeziona + input1”

Input	Output
input2: oggetto nella stanza corrente con attributo 'u'	Descrizione narrata dell'azione
	Output che dipende da input1 e input2 (vedi elenco puntato)

(3.1) Per una esperienza di gioco meno macchinosa le chiavi non vengono usate, vedi nota (2.4b)

- Se l'input1 è 'Fuocherello' e input2 è 'Candelabro (spento)': vedi vincolo (2)
- Se l'input1 è 'Libreria' e input2 è 'Piuma di Gufo Reale': vedi vincolo (10b)
- Se l'input1 è 'Libreria' e input2 è qualsiasi altro oggetto: vedi vincolo (10a)
- Se input1 è 'Pozzo' e input2 è 'Fune': vedi vincolo (13)

#### 2 – mangia + input

Input	Output
oggetto nell'inventario del protagonista con attributo 'm'  <i>oppure</i> oggetto nella stanza corrente con attributo 'm'	Cambiamento dello status Salute del protagonista

#### 3 – equipaggia + input

Input	Output
oggetto nell'inventario del protagonista con attributo 'e'	Cambiamento dello status Forza del protagonista

(3.3) Si può equipaggiare solo un'arma alla volta.

#### 4 – leggi + input

Input	Output
oggetto nell'inventario del protagonista con attributo 'l'  <i>oppure</i> oggetto nella stanza corrente con attributo 'l'	Messaggio scritto sull'input

#### 5 – uccidi + input

Input	Output
oggetto nella stanza corrente con attributo 'w'	Cambiamento dello status Salute del Protagonista
	Si rendono visibili gli oggetti che il nemico rilascia nella stanza corrente

#### 6 – salta

Input	Output
id della stanza corrente del giocatore	nuova stanza dove si trova il protagonista

(3.6) Si può saltare solo nella stanza 170.

## Comandi per salvare/caricare partita e comando di aiuto

### 1 – salva partita

Input	Output
nome del giocatore	File (unico per giocatore) che contiene: numero vite corrente del protagonista, id stanza corrente del protagonista, struttura dati del protagonista, inventario, id arma equipaggiata, mappa, stanze della mappa

### 2 – carica partita

Input	Output
nome del giocatore	Lettura da file (unico per giocatore) di: numero vite corrente del protagonista, id stanza corrente del protagonista, struttura dati del protagonista, inventario, id arma equipaggiata, mappa, stanze della mappa

### 3 – aiuto

Input	Output
	Guida del gioco