Készítsen „szabadulás a szobából” játékot melynek leírása a következő:

A játékos szöveges utasításban mondhatja el mit akar következő lépésben csinálni, a program erre szövegesen válaszol.

**A játék során törekedjen objektum-orientált megoldások használatára, különösen fontos szempont, hogy a megoldással a játék könnyen bővíthető legyen (több helyszín, több tárgy stb…)**

A program a következő szavakat ismeri:

Parancsok:

* menj
* nézd
* vedd fel
* tedd le
* nyisd
* húzd
* törd

Tárgyak:

* szekrény
* ágy
* kád
* ajtó
* ablak
* doboz
* kulcs
* feszítővas

Irányok

* észak
* dél
* kelet
* nyugat

Speciális:

* leltár
* mentés
* betöltés

Az utasítások megadása során ragozással, toldalékokkal nem kell foglalkozni:

Példa lehetséges utasításokra:

* vedd fel kulcs
* nyisd ajtó kulcs
* nyisd kulcs ajtó (mindkettő elfogadható)

**Nézd:**

A nézd utasítás tárgy nélkül a helyszínről ad egy rövid leírást, milyen tárgyak láthatóak, milyen irányba lehet továbbmenni.

Pl.

* nézd: A fürdőszobában vagy. Itt található egy kád.

A nézd utasítás tárggyal használva a tárgyról ad rövid leírást.

Minden tárgyat meg lehet nézni.

Pl.

* nézd kád: A kádban egy feszítővasat látsz.

**Vedd fel, tedd le:**

A játékban a mozgatható tárgyak a következőek:

* kulcs
* feszítővas
* doboz

A vedd fel utasítással fel lehet venni egy tárgyat, innentől ez a játékos leltárába kerül és magával tudja azt vinni más helyszínekre is.

A tedd le utasítással le lehet tenni egy tárgyat a földre, így az kikerül a játékos leltárából és a helyszínen marad

A leltár kilistázza a játékosnál lévő tárgyakat.

Példa:

* *vedd fel kulcs : kulcsot felvettem*
* *leltár : Nálad van: kulcs*
* tedd le kulcs: kulcsot letettem

**Mentés, betöltés:**

A mentés parancs egy fájlba lementi a játék állapotát, amelyet később a betöltés paranccsal folytatni lehet.

* mentés mentes.sav : Mentés sikerült a mentes.sav fájlba.
* betöltés mentes.sav : Betöltés sikerült a mentes.sav fájlból.

**Helyszínek**:

A játék két helyszínből áll:

* nappali
* fürdőszoba

A mozgás az irányok megadásával lehetséges:

pl.

kelet

A nappali a fürdőszobától keletre található.

**Nappali**:

A nappaliban található szekrény kinyitható (nyisd szekrény), benne egy doboz található.

A doboz kinyitható (nyisd doboz), benne egy kulcs található.

A kulcsot fel lehet venni (vedd fel kulcs), ha a doboz már ki lett nyitva.

A nappaliban egy ajtó található, mely a kulccsal nyitható (nyisd ajtó kulcs)

A szekrény elhúzható, mögötte egy ablak található. (húzd szekrény)

Az ablak betörhető a feszítővassal (törd ablak feszítővas), de kézzel nem.

Az ablak betörése után a nappali észak felé elhagyható és a játékos megnyeri a játékot.

**Fürdőszoba:**

A fürdőszobában egy kád található, amelyben egy feszítővas van. A feszítővas nem látható a játékos számára, míg a kádat meg nem nézte (nézd kád)

**Hibák kezelése:**

A játék során a nem végrehajtható utasításokra a program ne egységes választ adjon, a válaszból a játékos láthassa mi volt a probléma.

Pl.

* kelet (ha nem lehet arra menni)

Keletre nincs kijárat.

* nyisd kád

A kádat nem kinyitható.

* vedd fel kulcs (ha nincs a szobában a kulcs)

Nem látom a kulcsot.

* tedd le kulcs (ha nincs a játékosnál a kulcs)

Nincs nálam a kulcs.

**Példa játék:**

* nézd

A nappaliban vagy. Itt található egy szekrény. Nyugatra látsz egy ajtót.

* nyisd szekrény

Kinyitottad a szekrényt. Egy dobozt látsz.

* vedd fel doboz

Felvetted a dobozt.

* nyisd doboz

Kinyitottad a dobozt. Egy kulcsot találsz benne.

* vedd fel kulcs

Felvetted a kulcsot

* nyisd ajtó

Az ajtó kulcsra van zárva

* nyisd ajtó kulcs

Kinyitottad az ajtót.

* nyugat

A fürdőszobában vagy. Itt található egy kád.

* nézd kád

A kádban egy feszítővasat látsz.

* nézd

A fürdőszobában vagy. Itt található egy kád.

* nézd kád

A kádban egy feszítővasat látsz.

* vedd fel feszítővas

Felvetted a feszítővasat.

* kelet

A nappaliban vagy. Itt található egy szekrény. Nyugatra látsz egy ajtót.

* húzd szekrény

Elhúztad a szekrényt. Mögötte egy ablakot találsz.

* nyisd ablak

Az ablak zárva van.

* törd ablak

A kezeddel nem tudod összetörni, mert megvágnád magadat.

* törd ablak feszítővas

A feszítővassal betöröd az üveget.

* nézd

A nappaliban vagy. Itt található egy szekrény. Nyugatra látsz egy ajtót.

Északra egy betört ablakot látsz.

* észak

Gratulálunk! Sikerült megszöknöd.