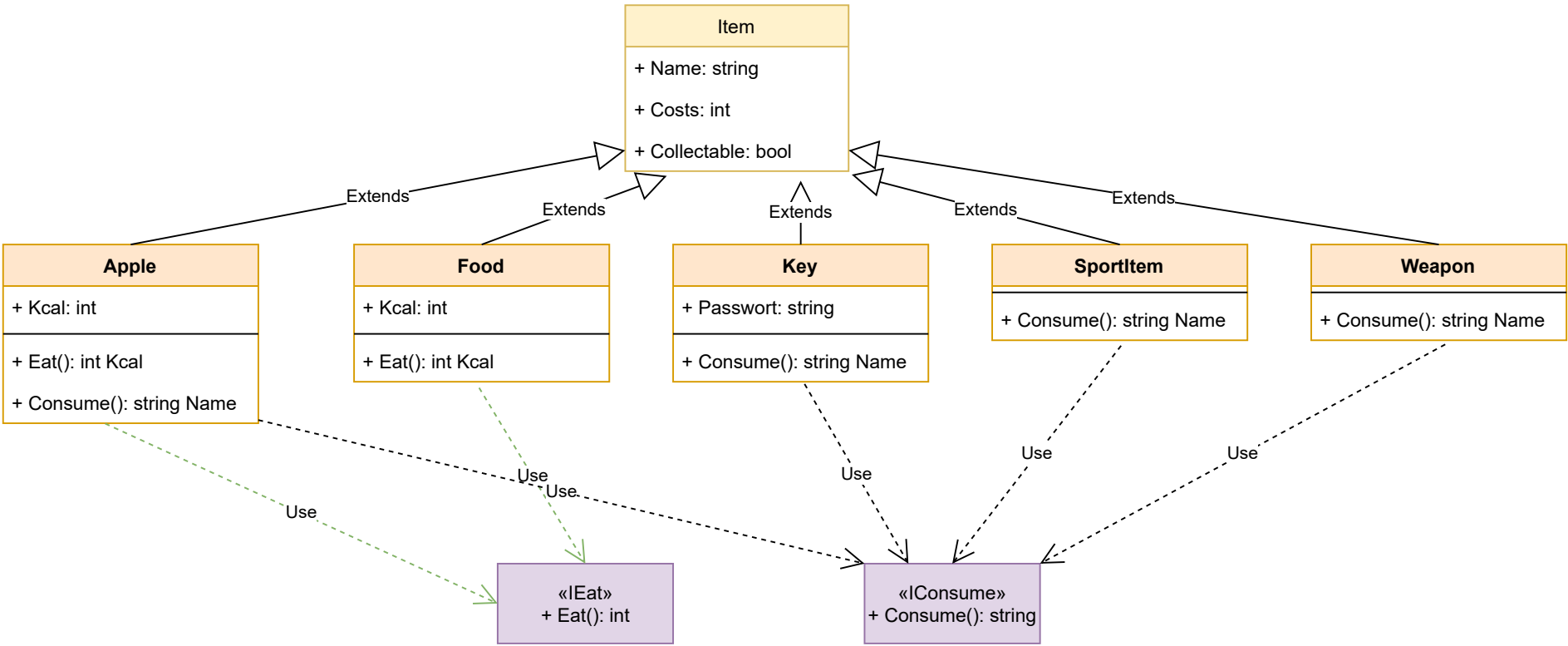
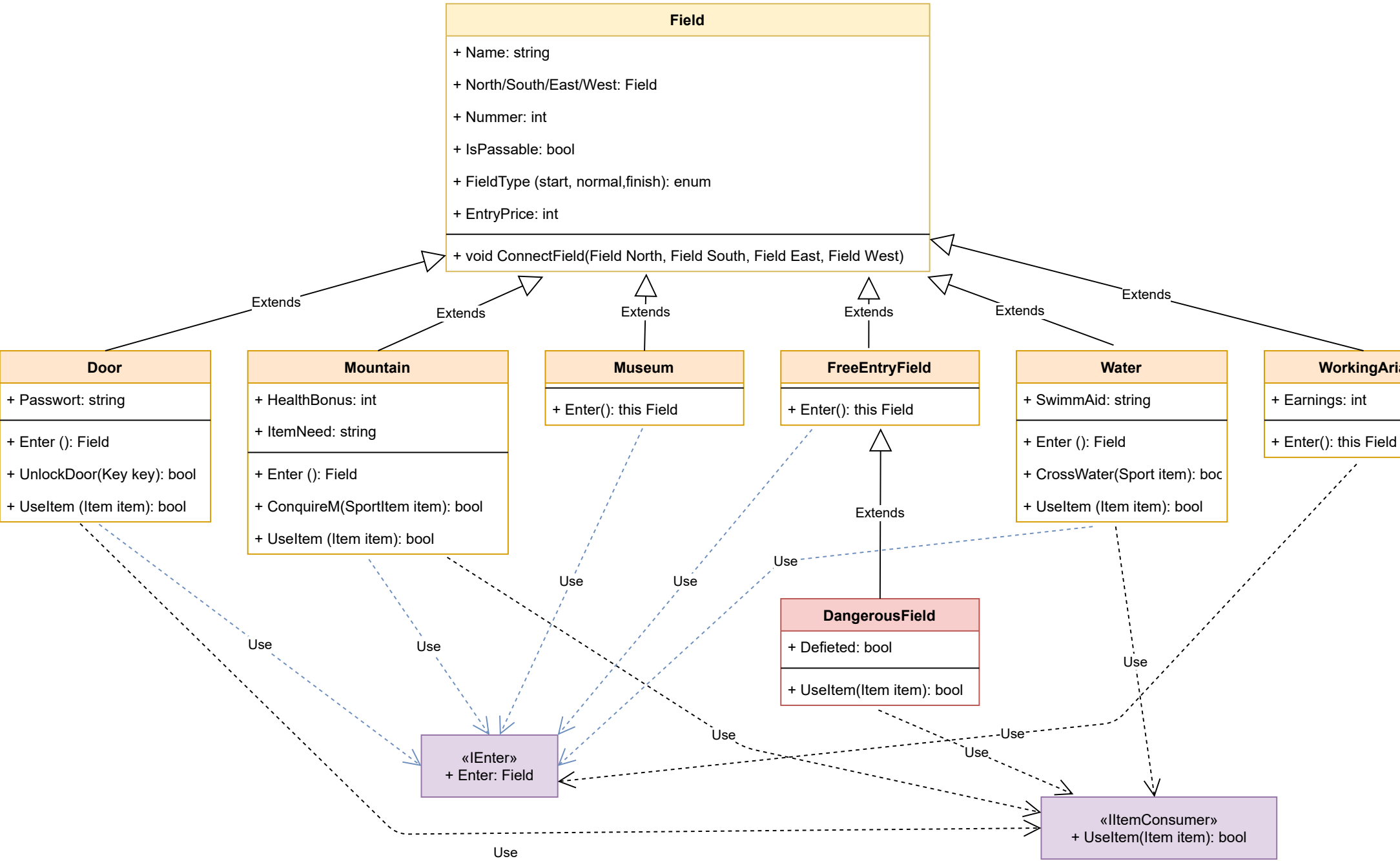


Mini MUD



Backpack
+ List<Item> Content: Item
+ GetAmountOfItemsInBackpack(): int
+ Chooseltem(string Name): Item item
+ RemovetltemFromBackpack(Item item): void

Player
+ Energy: int
+ Money: int
+ CurrentPos: Field
+ Backpack: MyBackpack
+ GetMoney(int earnings): int Money
+ SpendMoney(int price): int Money
+ SpendEnergyToMove(): int Energy
+ GetEnergy(int kcal): int Energy
+ GetCurrentPosition(Field field): void
+ item: attribute
+ UseWeaponToFight(Item item): void
+ UseItemInDirektion(string direction, Item item): void

GameAssistent
+ Player: MyPlayser
+ Printer: MyPrinter
+ UseUniversalItem(Item item): void
+ GiveDirektionToUseTheltem(Item item): void
+ item: attribute
+ public void AskIfAnItemShouldBeUsed(): void
+ IfTheltemShouldBeBought(): void
+ Play(): void
+ item: attribute

a

Printer
+ Player: MyPlayer
+ PrintFieldInfo(): void
+ PrintBackpackContent(): void
+ PrintStatus(): void

```
+ UseItemInDirection(string direction, Item item)
+ ApplyFieldSpezifikation(Field field): void
+ MoveTo(string direction): void
+ SpendEnergyToCarryBag(): int Energy
```

Spielfeld

(1) Dornbirner markt Item: Äpfel (rot)	(2) Inatura Item: Schwert	(3) Ebnit Item: Key (weiss)		(4) Messepark Item: Ski	(5) Kika Item: WMF Besteck
(0) Start	(10) Intersport Item: Ski	(9) Cafe 21 Item. Steak	(8) DM Item: Schwimmflügel	(7) Mohren Item: Bier	(6) VMilch
(12) Karren	(12) Das Stadtbad		(13) Bahnhof		
(14) Bödele	(15) Spar Item: Äpfel (grün)	(16) Rote Tür	(17) Rotes Haus Item: Fleisch		
(18) Färbegasse Item: Key (rot)	(19) Anton-Schneider Strasse		(20) Dornbirner Ach	(21) Weisse Tür	Finish

Mountain

- man brauch Ski

Museum

- Eintritt 5 Euro w
automatisch ab-
gebucht

Water

- man braucht
Schwimmflügel

DangerousField

- Eingriff der Banditen
- entweder kämpfen
oder das Geld ist weg

Wand

- Sperre

Door

- man braucht
einen passenden
Schlüssel

WorkingArea

- man bekommt
Arbeitslohn (Gelc

EntryFreeField

- freies Feld zum
Laufen

