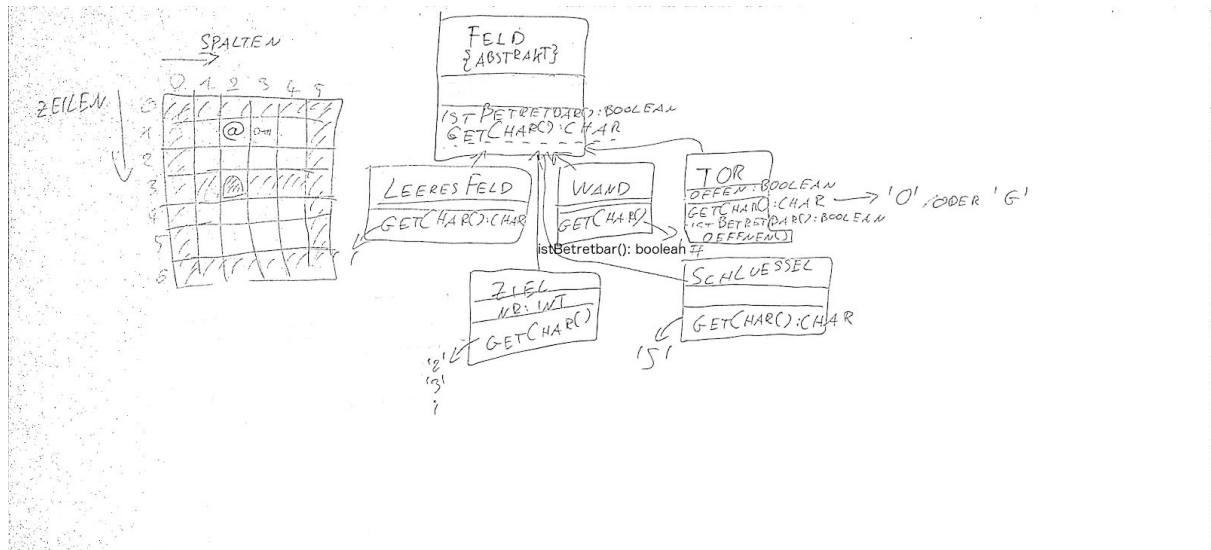


## Projekt 6 — ASCII-Master



Schreiben Sie ein Spiel, in dem der Spieler (@) sich auf einer Karte bewegt. Er hat dafür die Kommandos N, S, O, W. Die Karte besteht aus einem zweidimensionalen Array vom Typ `Feld[][]`. Schauen sie dazu auch in Projekt 5. Die Methode `getChar()` ist abstrakt und wird in den Kindklassen passend überschrieben. Verwenden Sie diese um in der main-Methode die Karte auszugeben.

Es werden zufällig Ziele von 1 bis 9 auf der Karte verteilt, die der Spieler in der Reihenfolge einsammeln muss. Außerdem ist die mitte durch eine Wand blockiert, die nur ein Tor enthält, welche zuerst mit einem Schlüssel geöffnet werden muss. Dieser Schlüssel sollte sich natürlich auf der Seite des Spielers befinden und muss erst eingesammelt werden, bevor das Tor geöffnet werden kann. Es wird nötig sein abzufragen, ob es sich um ein Tor handelt, verwendet sie dafür den Operator `instanceof`, wie in dem Formen-Beispiel im Skript.