

# Übungsaufgaben Woche 3

Diese Woche geht es darum ein Text-Based Projekt zu erstellen. Dabei sollen Klassen und alle anderen gelernten Prinzipien bisher verwendet werden.

Text-Based bedeutet, dass der Benutzer durch Eingaben in der Konsole mit dem Programm arbeiten kann. Je nach Eingabe des Benutzers sollen dann Dinge ausgeführt werden.

Das Vorgehen soll dabei wie folgt aussehen:

1. Konzept überlegen. Wie soll das Programm ablaufen (Haltet dies erstmal simpel!)
2. Klassen definieren: Was für Klassen können wofür verwendet werden?
3. Ablauf schreiben: Umsetzung des Programms. Hier können dann noch Funktionen und Anpassungen der Klassen stattfinden.
4. Denkt an Struktur! Klassen und Funktionen in einem separaten Skript von dem Hauptsript. Docstrings!!!

Im Folgenden gibt es verschiedene Idee, die als Grundlage oder Inspiration genutzt werden können. Überlegt euch ruhig euer eigenes Konzept! Seit kreativ und habt Spaß 😊

## Idee 1: Text-based Adventure Game!

Der klassische Dungeon Crawler: Ein Benutzer legt einen Charakter an, der dann ein Dungeon betritt, indem er Schätze finden und gegen Monster kämpfen kann

Der Explorer: Der Benutzer betritt eine Höhle/Wald/Haus/... und kann diese Erkunden.

## Idee 2: Text-based Mystery Game!

Ähnlich zum Explorer: Hier betritt der Benutzer einen Ort und muss ein Mysterium lösen, indem Hinweise gefunden werden und Rätsel gelöst werden.

## Idee 3: Text-based Decision-Making!

Ethik: Der Benutzer bekommt eine ethnische Dilemma gegeben und muss eine Entscheidung treffen.