

## Informatik III

### — Übungsblatt 10: Text-Adventure System, Teil 2 —

#### Aufgabe 14

**14 Punkte**

Erweitern Sie das Adventure-System aus Aufgabe 13 um Objekte. Der Spieler kann Objekte, die in den Räumen liegen, nehmen und bei sich tragen. Die Objekte können dann mit weiteren Befehlen, die im dritten Teil implementiert werden, verwendet werden. In diesem Teil sollen folgende Befehle implementiert werden:

- `nimm <Objekt>`, z.B. `nimm Lampe`. Die Groß- und Kleinschreibung soll keine Rolle spielen, und es soll möglich sein, auch einen Artikel zu verwenden, z.B. `Nimm die Lampe`. Sie brauchen nicht zu kontrollieren, daß der Artikel zum Geschlecht des Nomens passt. Natürlich müssen Sie kontrollieren, daß das Objekt in dem aktuellen Raum existiert.
- `leg <Objekt>`, z.B. `leg Lampe`. Dieser Befehl setzt voraus, daß der Spieler das Objekt besitzt. Das Objekt wird dann im aktuellen Raum abgelegt. Sie können, wenn Sie wollen, optional auch die Syntax "`leg die Lampe weg`" erlauben.
- `untersuche <Objekt>`, z.B. `untersuche Lampe`. Dieser Befehl setzt voraus, daß der Spieler das Objekt besitzt oder aber das Objekt im aktuellen Raum existiert. Es druckt eine ausführliche Beschreibung des Objektes.
- `Inventur` (oder `i`): Dieser Befehl druckt die Namen aller Objekte aus, die der Spieler besitzt.

Es muß möglich sein, folgende Daten über die im Spiel vorkommenden Objekte zu spezifizieren:

- Name des Objekts,
- Beschreibung des Objekts (für `untersuche`),
- Raum, in dem sich das Objekt initial befindet.

Sie müssen die Routine für die Raumbeschreibungen so erweitern, daß Sie am Ende der Beschreibung des aktuellen Raums noch die dort liegenden Objekte ausdrückt (sofern vorhanden).

#### **Abgabetermin:**

Bitte geben Sie diese Hausaufgabe am Donnerstag, den 7. Februar vor der Vorlesung ab.