

Teksteventyr

- Enkle tekstbaserte spill – populære på 80-tallet:
- Colossal Cave 1976
 - Infocom's Zork 1980, med mange oppfølgere

Teksteventyr: Klasser

- Adventure – Hovedklassen, leser kommandoer
- MapLoader – Leser kart fra en XML-fil
- Entity – Rom, utstyr, figurer
- Item – Ting som kan plukkes opp
- Equipment – Underklasse av item, kan brukes
- Character – Figurer i spillet (spilleren og NPCer)
- Room – Rom i spillet
- SinglyLinkedList – Listeimplementasjon

Teksteventyr

- Stor prekode
- To klasser som må fylles ut:
 - Room – Lage koblinger mellom rom
 - SinglyLinkedList – Brukes til figurer, utstyr o.l.
 - Add, remove og iterator er de viktigste delene

Teksteventyr:

Annet

- To enums – Tellbare typer:
 - Direction – Retninger rom kan kobles sammen i
 - BodyPart – Kroppsdeler utstyr brukes på
- En XML fil: map.xml
- Et kompileringsskript: build.sh

Mappestruktur

- src – Java-kildefiler:
 - inf1010/pusle/adventure – Java-pakken til spillet
- res – Ressursfiler: map.xml
- build – Midlertidig mappe brukt av build.sh

Forbedringsmuligheter

- Mindre hardkoding:
 - Objektorientert kommandosystem?
 - Åpne for problemløsning?
 - Flere underklasser av Items?
 - Bedre XML-parser
- Et mål i spillet?
 - Finne skatten?
 - Drepe en bestemt fiende?
 - Løse et problem