

Übungsblatt 8

1. Aufgabe

Erweitern Sie das Projekt *Zuul-besser* aus Kapitel07 wie folgt:

- Schreiben Sie eine Klasse **Schatz**, die in einem Datenfeld den Wert des Schatzes enthält, wobei dieses Datenfeld über den Konstruktor initialisiert wird. Zudem sollte es eine Methode geben, die den Wert eines Schatzes zurückliefert.
- Schreiben Sie für die Klasse **Raum** eine Methode, die einen Schatz in dem Raum versteckt. Hierzu teilt man jeden Raum gedanklich in 20 Bereiche und der Schatz wird zufällig in einem Bereich abgelegt. Vor Beginn des Spiels wird in jedem Raum jeweils ein Schatz mit einem zufälligen Wert zwischen 20 und 100 versteckt.
- Der Spieler startet mit z.B. 100 Punkten und kann sich wie bisher in den Räumen bewegen. Das Gehen in einen anderen Raum kostet 5 Punkte. Hat ein Spieler keine Punkte mehr auf seinem Konto, so wird das Spiel beendet.
- Führen Sie den neuen Befehl **search posindex** ein, wobei **posindex** eine ganze Zahl zwischen 1 und 20 ist und den 'Suchbereich' im aktuellen Raum bestimmt, da jeder Raum in 20 Bereiche aufgeteilt ist, wo ein Schatz abgelegt sein kann. Ist bei der Position **posindex** ein Schatz 'versteckt', so bekommt der Spieler, die durch den Schatz festgelegte Punktzahl gutgeschrieben, ansonsten bekommt er 5 Punkte abgezogen.