

Übungen zum Propädeutikum Programmierung in der Bioinformatik

Blatt 13

Termin: Dienstag, 28. Januar 2020

Übung 1 *Adventure-Game*

Klicke auf [diesen Link](#) und lade dir das unvollständige Spiel-Projekt herunter. Vervollständige jetzt den Code, sodass das Spiel die auf den [Folien](#) beschriebenen Anforderungen erfüllt.

1. Schreibe eine `printBoard`-Methode, die den 2D char-Array der Klasse `Board` auf der Konsole printet.
2. Schreibe eine `movePlayer`-Methode, die den Spieler auf dem Spielfeld bewegt.
3. Füge eine win-Kondition ein. Das Spiel ist vorbei, wenn der Spieler das Ziel erreicht.
4. Finde eine Lösung zur `index out of bounce exception`, die auftritt, wenn man über das Spielbrett hinausläuft.

Übung 2 *Adventure-Game - Erweiterung*

Erweitere nun das Spiel nach Belieben. Vorschläge dazu findet in den [Folien](#) auf Seite 3.