

Problem 13

Pilzsammler

Name: _____

Noch zu sammelnde Pilze: 10

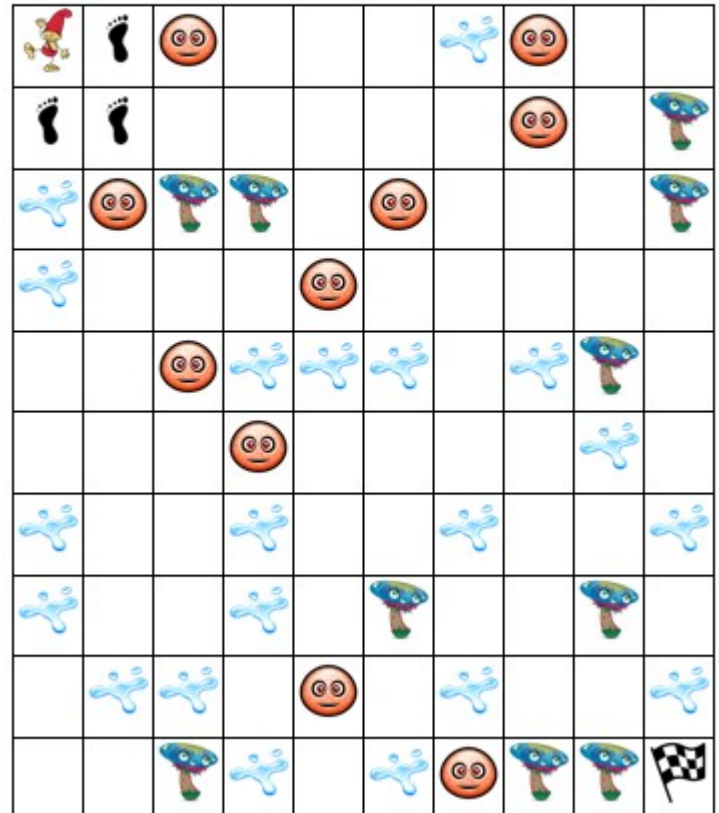
Pilzsammler

Dateiname: /Aufgaben/13/index.php

Erstelle das Spiel „Pilzsammler“, was wie folgt funktioniert:

1. Es wird ein Feld von N x M Zellen generiert. Die Werte von N und M werde oben im Skript festgelegt.
2. Folgendes ist der Initialzustand des Feldes:
 - Spieler oben links,
 - Ziel unten rechts,
 - 2/10 der Gesamtanzahl von Zellen ist mit Wasser bedeckt,
 - 1/10 der Zellen ist von Monstern besetzt und
 - 1/10 wird von Pilzen belegt.
3. Der Spieler kann sich pro Schritt auf eine der anliegenden Zellen bewegen oder einfach stehen bleiben.

Mit Ausnahme der Zellen in denen ein Pilz oder das Ziel ist, werden alle möglichen Schritte durch Zellen mit einem Fußabdruck gekennzeichnet.



4. Pro Schritt des Spielers bewegen sich auch die Monster um eine zufällig gewähltes Feld weiter (oder bleiben stehen). Sie dürfen aber den Spieler fressen.
5. Weder die Monster noch der Spieler kann ins Wasser treten. Die Monster können auch keine Pilze einsammeln.
6. Der Spieler kann das Ziel erst dann betreten, wenn er alle Pilze eingesammelt hat.
7. Man bewegt den Spieler in dem man auf eines der anliegenden Felder klickt, soweit man den Spieler denn auch dahin bewegen darf.
8. Das Spiel ist verloren wenn ein Monster den Spieler frisst. Gewonnen hat man, sobald man alle Pilze eingesammelt und das Ziel erreicht hat.
9. Nun da man den Spieler mit der Maus auf anliegende Felder bewegen kann, wäre es doch nett, wann man dies auch mit der Tastatur machen könnte ... go for it!

C2 F1 - F8	C3	C4 F4 / F9	C5	C6 I2
----------------------	-----------	----------------------	-----------	-----------------