

Aufgabe 6

Textanalyse

Für ein Textadventure braucht man die Fähigkeit den Text, den der Spieler eingibt zu verstehen. Dazu werden Wortlisten angelegt. Mit den Worten werden Funktionen und Gegenstände verknüpft. Die Reihenfolge der Worte spielt natürlich auch eine Rolle.

Hier ein paar Beispiele:

"öffne Tür mit Schlüssel" oder "Tür mit Schlüssel öffnen"

Wie man sieht, ergibt beides Sinn und die Worte "öffne" und "öffnen" sollen die gleiche Funktion aufrufen.

Die Reihenfolge der Hauptworte ist nicht so wichtig.

"mit Schlüssel Tür öffnen" oder "Schlüssel mit Tür öffnen"

Das falsche Deutsch im zweiten Satz ist für das Spiel nicht erheblich, es sei denn, man möchte das Spiel "Gefangen im Schloss des Rechtschreib-Nazis" schreiben.

Wenn man mehrere Türen in einem Raum hat, wird es natürlich schwieriger, weil dann weitere Worte zur Erkennung eines Gegenstandes gebraucht werden.

"öffne westliche Tür mit rotem Schlüssel"

Beispiel-Wortlisten:

<i>oeffne()</i>	<i>Tuer 1</i>	<i>Tuer 2</i>	<i>Schluessel</i>
öffnen	Tür	Tür	Schlüssel
öffne	Osten	Westen	klein
	östlich	westlich	rot
	weiß	braun	rotem

Aufgabe:

1. Lege einigen Beispiel-Wortlisten als list<string>-Container-Klassen an.
2. Überlege dir eine Methode, wie man z. B. Tuer1 und Tuer2 aus der Benutzereingabe unterscheidet.
3. Schreibe eine Funktion, die mit dem String-Tokenizer und den Wortlisten eine sinnvolle Funktion aus den Benutzereingaben generiert.
4. Wieso ist die Englische Sprache besser für solch ein Spiel geeignet?

