

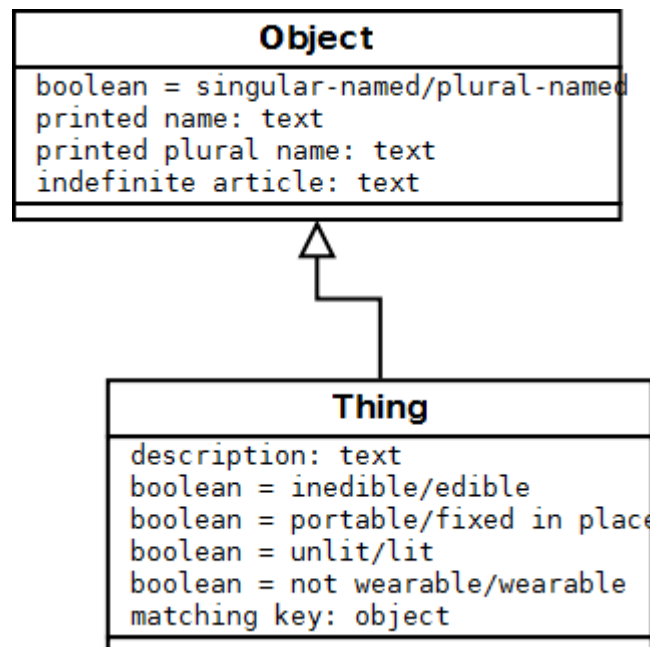
## Gegenstände 1

In dem Projekt „Inform 2 – Gegenstände“ ist als Spielwelt bereits ein leeres Klassenzimmer angelegt. Dieses Klassenzimmer soll jetzt mit Gegenständen gefüllt werden.

Die Standardklasse für Gegenstände ist *Thing*, Instanzen davon werden so angelegt:

```
The blackboard is a thing.  
The description is "An old blackboard."  
The old book is in Classroom 1.
```

In der ersten Zeile wird das Objekt angelegt, danach wird das Beschreibungsattribut mit sinnvollem Text belegt, danach das Aufenthaltsattribut auf das Klassenzimmer gesetzt. Die Klasse *Thing* erbt einige Attribute von der Klasse *Object*, aber wichtiger sind erst einmal die Attribute der Klasse selber:



Jeder Gegenstand

- ist entweder essbar oder nicht (edible/inedible). Standard: nicht.
- ist entweder tragbar oder nicht (portable/fixed in place). Standard: tragbar.
- ist entweder leuchtend oder nicht (lit/unlit). Standard: nicht leuchtend.
- ist entweder als Kleidungsstück tragbar oder nicht.

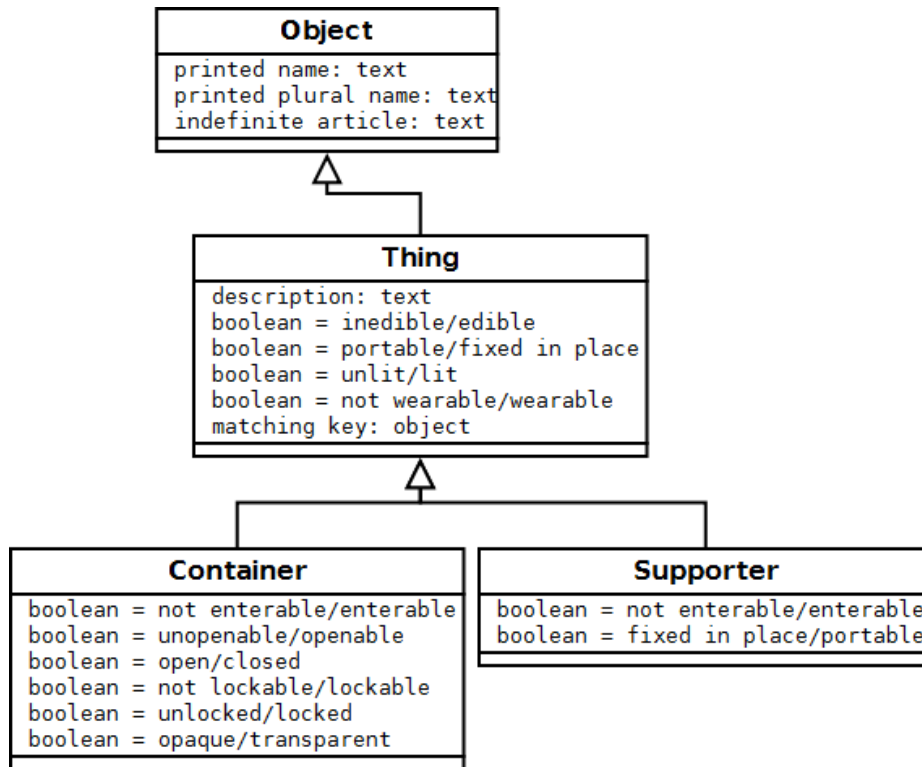
Von diesen Attributwerten hängt ab, was geschieht, wenn man den Gegenstand essen, tragen oder anziehen will, und ob er im Dunklen Licht gibt.

```
The red apple is an edible thing. [Oder: It is edible.]  
The description is "This looks good! A shiny fresh red apple!"  
The red apple is in Classroom 1.
```

**Aufgabe:** Legen Sie weitere Gegenstände an.

## Gegenstände 2

Mit der Zeit fällt Ihnen und vielleicht auch den Schülern sicher auf, dass – von diesen Attributen und ihren Folgen abgesehen - alle Gegenstände letztlich gleich sind. Kunststück, sie gehören ja alle zur selben Klasse. Inform 7 bringt zwei wichtige Unterklassen mit, die sich anders verhalten:



Ein Supporter ist eine Fläche, auf der man etwas ablegen kann – ein Tisch, ein Bett, ein Stuhl, ein Kaminsims. Standardmäßig unbeweglich und nicht betretbar.

Ein Container ist ein Behälter, in den man etwas legen kann – eine Vase, ein Karton, eine Schatzkiste, ein Wandschrank, ein Aufzug.

Ein Container

- ist offen oder geschlossen (open/closed). Standard: offen.
- kann geöffnet werden oder nicht (openable/not openable). Standard: nicht.
- kann durchsichtig sein oder nicht (transparent/opaque). Standard: opaque.

The desk is a supporter in Classroom 1. The description is "This looks like the teacher's desk."

The chair is an enterable supporter in Classroom 1. The description is "An old chair."

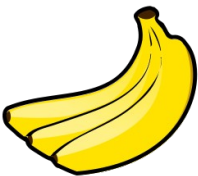
The closet is an enterable closed container in Classroom 1. It is openable and fixed in place. The description is "A closet for books and things."

**Aufgabe:** Legen Sie Container und Supporter an. Erproben Sie, was die Spielfigur damit machen kann. Verstecken Sie gleich am Anfang einen Apfel im Schrank: The green apple is in the closet. [oder: on the desk]

### Gegenstände 3

Außerdem kann ein Gegenstand noch Teil eines anderen Gegenstands sein. Das geht einfach mit dem Satz: *The drawer is part of the desk*. Dann ist die Schublade Teil des Schreibtischs und kann nicht von diesem getrennt werden. Wenn die Schublade dann auch noch zu einem openable container gemacht wird, funktioniert sie wie geplant.

Aufgaben zum Üben: Versuchen Sie, die abgebildeten Gegenstände so weit wie möglich zu modellieren und ins Klassenzimmer zu stecken. Lösungsvorschlag auf der nächsten Seite.



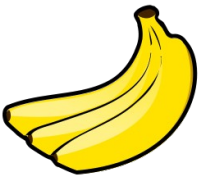
### Gegenstände 3 (Lösungsvorschlag)



The black hat is a wearable thing. The description is "A black hat, with a grey hatband."



The brown briefcase is an openable container. It is closed. The description is "A brown briefcase, made of leather. It's not very new." Understand "bag" and "leather" as the briefcase.



The yummy bananas are edible things. The description is "Yellow and golden and delicious, just ripe for eating." They are plural-named. Understand "banana" as the bananas.



The birthday cake is an edible thing. The description is "A birthday cake with seven candles." Some candles are part of the birthday cake. The description is "Seven candles, in several different colours."



The new backpack is a closed, openable and wearable container. The description is "A backpack for serious walking trips." Understand "rucksack" as the backpack.



The chest of drawers is a supporter. "A wooden chest of drawers with two drawers." The first drawer is a container and part of the chest. It is openable and closed. The second drawer is a container and part of the chest. It is openable and closed.