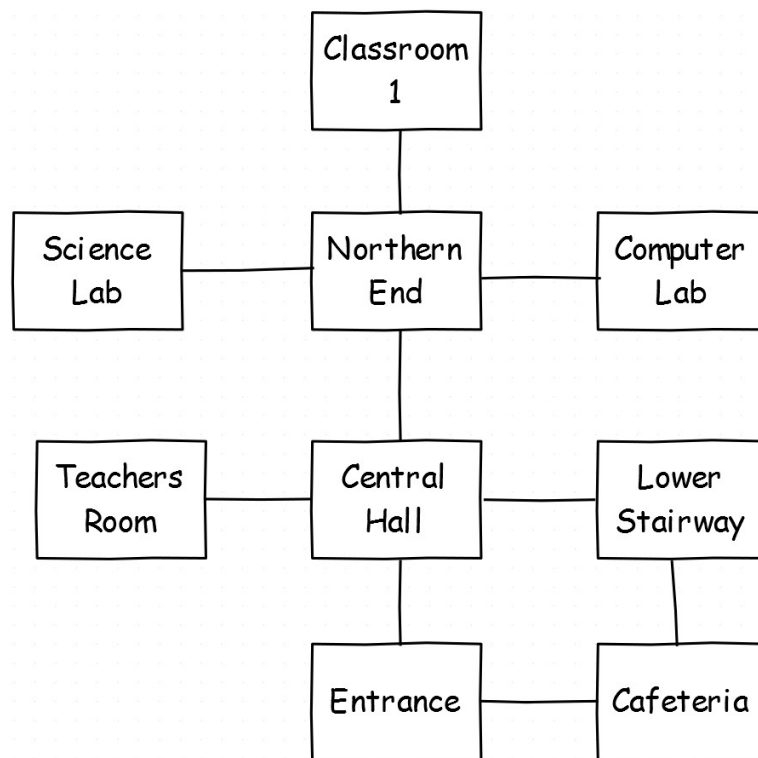


Das Schulgebäude 1 (reicht für den Anfang)

Aufgabe: Zeichnen Sie eine Karte Ihrer Spielwelt. Beschränken Sie sich dabei vorerst auf die vier Himmelsrichtungen. (Fortgeschrittene: auch Diagonale und Rauf/Runter sind möglich.)



Aufgabe: Setzen Sie Ihre Karte in eine Inform 7-Welt um. Mit dem Knopf „Go!“ können Sie Ihr Programm übersetzen und ausführen lassen. Die ersten Zeilen und der Code für die ersten zwei Räume sind vorgegeben:

```
"My School" by A Pupil
```

```
Chapter 1 - The Building
```

```
The Entrance is a room.
```

```
The description [of the Entrance] is "This is the entrance to  
your school building. It's not very new and not very old,  
something in between. Exits are north and east."
```

```
East of the Entrance is the Cafeteria.
```

```
North of the Entrance is the Central Hall.
```

```
The Central Hall is a room.
```

```
The description is "During the daytime, this are is full of  
pupils. At other times, it looks a bit lost, and not perfectly  
clean. You can go in all directions from here."
```

```
East of the Central Hall is the Lower Stairway.
```

```
West of the Central Hall is the Teachers Room.
```

```
North of the Central Hall is the Northern End.
```

Raumbeschreibungen sollten keine Informationen über bewegliche Gegenstände darin enthalten (weil die später ja wegbewegt werden können), dafür Informationen über mögliche Ausgänge, damit der Spieler nicht raten muss, wo es langgehen kann.