from array import array

from random import randint

from sre\_parse import GLOBAL\_FLAGS

from tkinter import Y

import random

PP = 0

ZP = 0

POPR = 0

id = [ #0-Nazevmistnosti 1-efekt 2-cena 3-pocitac 4 - ohen 5 - porucha 6 - posiceplan 7 - pocetpredmetu 8 - zetonpruzkumucislo

["Zbrojnice", "Přidej 2 žetony nábojů na svoji Energetickou zbraň.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Komunikace", "Umísti ukazatel stavu do kolonky Signál na kartě Postavy.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Pohotovost", "Obvažte si všechna vážná zranění nebo si vylečte 1 své vážné zranění nebo si vylečte všechna svá vážná poranění.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Evakuační sekce A", "Pokud se v evakuační sekci nachází alespoň 1 uvolněný (s alespoň 1 místem) únikový modul, proveďte hod na hluk, pokud se po vyhodnocení hluku nenachází v místnosti žádný Vetřelec, můžete nastoupit do únikového modulu a okamžitě odstartovat.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Evakuační sekce B", "Pokud se v evakuační sekci nachází alespoň 1 uvolněný (s alespoň 1 místem) únikový modul, proveďte hod na hluk, pokud se po vyhodnocení hluku nenachází v místnosti žádný Vetřelec, můžete nastoupit do únikového modulu a okamžitě odstartovat.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Systém řízení požáru", "Zvolte jakoukoli místnost, odstraňte žeton požáru z dané místnosti, všichni Vetřelci z místnosti utečou.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Generátor"," Umísti žeton autodestrukce na první posici, nebo odstraň žeton autodestrukce, pokud se nenachází ve žluté oblasti.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Laboratoř"," Pokud se v místnosti laboratoře nachází vzorek, (nesený postavou) můžete odhalit 1 slabinu vetřelců.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Hnízdo", "Vezmi 1 vejce z desky Vetřelce, hoď na hluk.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Sklad", "Vezměte si 2 karty z libovolného (červená, zelená, žlutá) balíčku, jednu si ponechte a druhou vraťte.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Operační sál", "Proskenujte všechny karty infekce, všechny nakažené odstraňte, pokud máte larvu zahoďte ji, ihned pasujete.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Přetlaková komora", "Vyber jednu žlutou místnost, která nemá na žádném vstupu zničené dveře, a všechny dveře do této místnosti zavři, do místnosti vložte žeton odsátí vzduchu, pokud do konce fáze hráčů nejsou ani jedny z těchto dveří otevřeny, ani zničeny všechno v místnosti umírá (hráči i vetřelci).", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Ubikace", "Pokud na začátku svého tahu začínáte v ubikaci, doberte si o jednu kartu více.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Kantýna", "Vyleč si jedno lehké zranění, zároveň můžeš zkontrolovat všechny své karty infekce v ruce, neinfikované zahoď, pokud je nějaká z nich infikovaná, vezmi si larvu, pokud už larvu máš, umíráš", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Velící Centrum", "Vyber si jednu místnost, zavři a otevři dveře vedoucí z této místnosti v libovolné kombinaci, (nemůžeš ale ovlivnit zničené dveře).", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Strojovna", "Okamžitě můžeš zkontrolovat stavy všech motorů.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Místnost ovládání únikových modulů", "Okamžitě můžeš 1 únikový modul dle tvé volby uvolnit/uzamknout.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Monitorovací místnost", "Podívej se na jednu dosud neprobádanou místnost a na její žeton průzkumu.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Místnost pokrytá slizem", "Při vstupu do této místnosti jsi pokryt slizem.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Koupelna", "Pokud máte na desce postavy, žeton slizu, odstraňte ho zároveň můžete oskenovat a odstranit všechny nekontaminované karty, pokud je alespoň 1 karta kontaminovaná, získáváte larvu, pokud již máte vaše postava umírá.", 2, 0, 0, 0, PP, ZP, POPR],

["Kokpit", "Zkontrolujte kartu cíle NEBO nastavte cílovou destinaci", 2, 0, 0, 0, 1, ZP, POPR],

["Hibernatorium", "Pokud je časovač v modré zóně a v místnosti Hibernatoria se nenachází žádný vetřelec, můžete se pokusit hibernovat, hoďte na hluk, pokud se neobjeví žádný vetřelec, úspěšně hibernujete, dále se hry nezúčastníte.", 2, 0, 0, 0, 11, ZP, POPR],

["Motor1","Zkontrolujte stav motoru 1.", 2, 0, 0, 0, 21, ZP, POPR],

["Motor2","Zkontrolujte stav motoru 2.", 2, 0, 0, 0, 20, ZP, POPR],

["Motor3","Zkontrolujte stav motoru 3.", 2, 0, 0, 0, 19, ZP, POPR]]

#generovani motoru

M1 = randint(0,1)

M2 = randint(0,1)

M3 = randint(0,1)

#generovani mistnosti pro mistnosti 1

a = [1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1]

d = [2,3,4,5,9,10,12,13,16,17,18]

b = 0

c = 0

e = 0

while c < 11:

b = (random.randint(0, 10))

if d[b] == 1:

continue

else:

a[c] = d[b]

d[b] = 1

id[c][7] = a[c]

c = c + 1

#generovani mistnisti pro mistnosti 2

#dodělat připisování posice pro 2kové

i = 0

k = [11,12,13,14,15,16,17,18,19]

l = [0,0,0,0,0]

while i < 5:

j = (random.randint(0, 8))

if k[j] == 1:

continue

else:

l[i] = k[j]

k[j] = 1

id[i+11][7] = l[i]

i = i + 1

a = [1,1,1,1,1,1,1,1,1]

d = [6,7,8,14,15]

b = 0

c = 11

while c < 16:

b = (random.randint(0, 4))

if d[b] == 1:

continue

else:

a[c-11] = d[b]

d[b] = 1

id[c][7] = a[c-11]

c = c + 1

c = 0

while c < 25:

print(id[c])

c = c + 1