

# PARP — zadanie z języka Haskell

---

## Problem

W ramach zadania należy zaimplementować w języku Haskell (korzystając z kompilatora GHC) grę stworzoną wcześniej w SWI-Prolog (patrz dokument *PARP - zadanie z języka Prolog*). Jako punkt startowy można wykorzystać plik `adventure.hs`. Zawiera on pętlę gry, z wczytywaniem prostych poleceń (bez ich analizy) i wyświetlaniem komunikatów.

## Szczegóły

Fabula gry może zostać rozwinięta w porównaniu do wersji w SWI-Prolog. Gra powinna zawierać akcję `main`, której wywołanie powinno uruchomić grę w GHCi (podobnie, jak w przykładowym pliku). Po skompilowaniu, gra powinna dać się uruchomić z linii poleceń. Wydawanie poleceń powinno mieć postać typową dla tekstowych przygodówek, czyli np.:

```
You walk into a small gloomy room. By the open window, there is
a corpse, next to which an elderly policeman stands with a
cigarette in his hand.
```

```
> ask policeman about corpse
```

```
"She's definitely dead." – he replies in a bored voice.
```

```
>
```

## Ocenianie

Rezultat: program + przykładowy zapis z rozgrywki. Dodatkowe punkty za przemyślane typy danych oraz czytelne i dobrze skomentowane funkcje, lub ujemne w przeciwnym wypadku.