

# Systemy użytkowe w GNU/Linux projekt

## Escape Room

Adrian Płonka, Aleksandra Pacuła, Julia Skiba

# Cel projektu

- ▶ Interaktywna gra edukacyjna łącząca elementy escape roomu z zagadnieniami poznanymi w trakcie kursu
- ▶ Gracz przechodzi przez kolejne pokoje odpowiadając na pytania lub tworząc krótkie komendy w bashu
- ▶ Gra stworzona w **Pythonie (Pygame)**

# Mechanika rozgrywki

- ▶ Wirtualne pokoje z zadaniami z zakresu:
  - ▶ powłoki bash
  - ▶ pakietu LibreOffice
  - ▶ programów do edycji grafiki: GIMP, Inkscape
  - ▶ programu RStudio
- ▶ Interakcje z przedmiotami i strefami aktywacyjnymi
- ▶ Odpowiedzi odblokowują przejścia, zmieniają układ pokoju, odkrywają nowe elementy

# Tematyka edukacyjna

- ▶ Nawigacja i praca z plikami w terminalu bash
- ▶ Polecenia systemowe (chmod, echo, man itp.)
- ▶ Praca z plikami tekstowymi
- ▶ Edytory graficzne: GIMP, Inkscape
- ▶ Tworzenie dokumentów w LaTeX-U
- ▶ Obsługa funkcji w języku R

# Przykładowe pytania

- ▶ Jaką funkcję w R używa się do sprawdzenia katalogu roboczego?
- ▶ Jakie polecenie wypisze dokumentację programu w systemie Linux?
- ▶ Jak nazywa się darmowy edytor grafiki rastrowej?

# Struktura projektu

- ▶ skrypt/ – finalne skrypty gry (Linux/Windows)
- ▶ images/ – grafiki
- ▶ other\_files/ – dodatkowe pliki
- ▶ gnu\_linux\_projekt.tar – pełna wersja gry
- ▶ gnu\_lin\_prezentacja - prezentacja
- ▶ kod\_prezentacja - kod do prezentacji w LaTeX

# Autorzy projektu

- ▶ **Adrian Płonka** – kod gry w Pythonie
- ▶ **Aleksandra Pacuł** – kod gry w Pythonie
- ▶ **Julia Skiba** – pytania, prezentacja w LaTeX

# Źródła i narzędzia

- ▶ system GNU
- ▶ język R
- ▶ edytor grafiki GIMP
- ▶ grafika wektorowa Inkscape
- ▶ program LaTeX
- ▶ chatGPT - pomoc w pisaniu kodu



Dziękujemy za uwagę!

Zagrajmy w grę!