

## Zadanie 1 – Zrozum kod

1. Jaki klucz sceny jest startowy?

aktualna = " \_\_\_\_\_ "

2. Wypisz akcje dostępne **na wejściu do jaskini** (na początku gry):

o \_\_\_\_\_  
o \_\_\_\_\_  
o \_\_\_\_\_

3. Co robi ten fragment? (jedno zdanie)

```
if "Pochodnia" in STATE["ekwipunek"]:  
    akcje.append(("Idź w prawo", idz_prawo))
```

\_\_\_\_\_

## Zadanie 2 – Zaprojektuj nową scenę

1. Klucz sceny (bez polskich znaków, małymi literami):

klucz: \_\_\_\_\_ (np. skarbiec)

2. Tytuł sceny (dla gracza):

tytuł: \_\_\_\_\_

3. Krótki opis (co widzi gracz):

4. Zaznacz, skąd można wejść do Twojej sceny i dopisz tam akcję:

z sc\_wejscie

z sc\_legowisko

z sc\_korytarz

Nazwa akcji:

(" \_\_\_\_\_ ", funkcja\_ktora\_zwraca\_twoj\_klucz)

## Zadanie 3 – Napisz funkcję swojej sceny

Wklej do kodu i uzupełnij (NIE w karcie, tylko w edytorze):

```
def sc_NAZWA(): # np. sc_skarbiec  
def akcja1():  
    print("\nTU tekst, co się dzieje.")  
    input("ENTER...")  
  
def wstecz():  
    return "wejscie" # albo inna scena  
  
return scena(  
    "TU_TYTUL_SCENY",  
    "TU_OPIS_SCENY.",  
    [
```

```

        ("Nazwa akcji 1", akcja1),
        ("Wróć", wstecz),
    ],
)
1. Zmień NAZWA, tytuł, opis i tekst w akcja1() tak, by pasowały do Twojego pomysłu.
2. Dodaj swoją scenę do słownika SCENY:
    "twój_klucz": sc_NAZWA,

```

---

## Zadanie 4 – Przedmiot w ekwipunku

1. Nazwa Twojego przedmiotu (np. Klucz, Amulet):  
przedmiot: \_\_\_\_\_
2. W swojej scenie dodaj funkcję podnoszącą przedmiot, np.:

```
def podnies_przedmiot():
    if "MÓJPRZEDMIOT" not in STATE["ekwipunek"]:
        STATE["ekwipunek"].append("MÓJPRZEDMIOT")
        print("\nPodnosisz: MÓJPRZEDMIOT")
    input("ENTER...")
```

3. Dodaj akcję do listy akcji w scenie:

```
("Podnieś MÓJPRZEDMIOT", podnies_przedmiot)
```

---

## Zadanie 5 – Warunek „Tylko z przedmiotem”

### Dla chętnych / ★

W wybranej scenie zrób akcję, która:

- jeśli gracz **ma** przedmiot → przechodzi do kolejnej sceny
- jeśli **nie ma** → wyświetla informację i zostaje w tej samej scenie

Przykład:

```
def przejdz_dalej():
    if "MÓJPRZEDMIOT" in STATE["ekwipunek"]:
        print("\nUdało ci się przejść dalej.")
        input("ENTER...")
        return "nastepna_scena"
    else:
        print("\nBrakuje ci MÓJPRZEDMIOT.")
        input("ENTER...")
```

Dopisz akcję:

```
("Przejdź dalej", przejdz_dalej)
```

---

## Kontrola

Po zapisaniu i uruchomieniu gry sprawdź:

1. Czy da się wejść do Twojej sceny? [ ] tak [ ] nie
2. Czy działa podnoszenie przedmiotu? [ ] tak [ ] nie
3. Czy warunek z przedmiotem działa zgodnie z planem? [ ] tak [ ] nie