

## MÓJ LABIRYNT karta pracy 2 – 3 POKOJE Z MOJEGO LABIRYNTU

Imię i nazwisko: \_\_\_\_\_ Klasa: \_\_\_\_\_

CEL:

Dzisiaj wybierasz 3 najważniejsze miejsca ze swojego labiryntu  
i przygotowujesz je do wpisania w program w Pythonie.

=====

### KROK 1 – WYBÓR MIEJSC

=====

Na swoim labiryncie zaznacz:

- START – miejsce, w którym gracz zaczyna,
- ŚRODEK – jakieś ciekawe miejsce (skrzyżowanie, komnata, pułapka),
- WYJŚCIE – miejsce, gdzie gracz kończy labirynt.

Zapisz, gdzie one są (np. A3, B7 albo „przy wejściu po lewej stronie”):

START – \_\_\_\_\_

ŚRODEK – \_\_\_\_\_

WYJŚCIE – \_\_\_\_\_

=====

### KROK 2 – NAZWY „KODOWE” (PYTHON)

=====

Wymyśl nazwy bez spacji i polskich znaków (tylko małe litery, \_ i cyfry) np. wejście, sala\_pajakow, skarb1, korytarz3

START – nazwa w kodzie: \_\_\_\_\_

ŚRODEK – nazwa w kodzie: \_\_\_\_\_

WYJŚCIE – nazwa w kodzie: \_\_\_\_\_

=====

### KROK 3 – OPISY DLA GRACZA

=====

START – co widzi bohater, gdy zaczyna grę?

---

---

ŚRODEK – co to za miejsce, co czuje / widzi bohater?

---

---

WYJŚCIE – jak wygląda wyjście z labiryntu?

---

---

=====

#### KROK 4 – RUCHY Z KAŻDEGO MIEJSCA (w/s/a/d)

=====

Zastanów się, w które strony można iść z każdego z tych 3 miejsc.

Zaznacz NAZWĘ POKOJU, do którego prowadzi dany kierunek.

Jeśli nie ma przejścia – wpisz „X”.

START (\_\_\_\_\_):

w (góra) -> \_\_\_\_\_

s (dół) -> \_\_\_\_\_

a (lewo) -> \_\_\_\_\_

d (prawo) -> \_\_\_\_\_

ŚRODEK (\_\_\_\_\_):

w (góra) -> \_\_\_\_\_

s (dół) -> \_\_\_\_\_

a (lewo) -> \_\_\_\_\_

d (prawo) -> \_\_\_\_\_

WYJŚCIE (\_\_\_\_\_):

w (góra) -> \_\_\_\_\_

s (dół) -> \_\_\_\_\_

a (lewo) -> \_\_\_\_\_

d (prawo) -> \_\_\_\_\_

Przepisz swoje nazwy, opisy i połączenia do gotowego szablonu w Pythonie, żeby Twoje 3 pokoje pojawiły się w grze.

**Znajdź część „SZABLON DLA UCZNIA”**

Tylko w tej części możesz zmieniać kod.

**Wpisz swoje nazwy pokoi**

W słowniku LABIRYNT znajdź:

```
LABIRYNT = {  
    "start": { ... },  
    "srodek": { ... },  
    "wyjscie": { ... }  
}
```

Z karty pracy **przepisz swoje nazwy**:

- "start" → twoja nazwa miejsca startowego
- "srodek" → twoja nazwa miejsca środkowego
- "wyjscie" → twoja nazwa miejsca wyjścia

Uwaga: używaj tylko małych liter, bez spacji i bez polskich znaków.

**Wpisz swoje opisy**

W każdym pokoju znajdź linijkę:

"opis": "TU WPISZ OPIS ...",

Usuń tekst w cudzysłowie i wpisz swój opis z karty pracy, np.:

"opis": "Stoisz przy wejściu do starego labiryntu. Jest zimno i cicho.",