

KARTA PRACY nr 3 – LABIRYNT

DODAJĘ ŚLEPY ZAUŁEK / TAJNY POKÓJ DO MOJEJ GRY

Imię i nazwisko: _____ Klasa: _____

CEL:

Dzisiaj dodasz do swojej gry JEDEN dodatkowy pokój:

- ślepy zaułek albo
- tajny pokój.

Potem wpiszesz go do programu w Pythonie.

=====

ZADANIE 1 – WYBÓR MIEJSCA W TWOIM LABIRYNCIE NA KARTCE

=====

1. Weź swój labirynt narysowany w kratkach (z poprzednich lekcji).
2. Zaznacz na nim JEDNO miejsce, które będzie:

- [] ślepym zaułkiem lub
- [] tajnym pokojem

Zaznacz krzyżykiem X albo innym symbolem.

Opisz słownie, gdzie na mapie jest to miejsce

(np. „z prawej strony od startu”, „prawy dolny róg”, „pole D7”):

=====

ZADANIE 2 – NAZWA POKOJU DO KODU (PYTHON)

=====

Tvoja nazwa w kodzie NIE może mieć:

- spacji,
- polskich znaków (ą, ę, ó, ś...).

Może mieć:

- małe litery,
- cyfry,
- znak podkreślenia _

Przykłady dobrych nazw:

slepy_zaulek1 tajny_pokoj pokoj4

komnata_cienia korytarz_boczny

Wymyśl nazwę swojego nowego pokoju:

Nazwa kodowa pokoju: _____

=====

ZADANIE 3 – OPIS NOWEGO POKOJU

=====

Napisz 2–3 zdania opisu, który zobaczy gracz,

gdy wejdzie do tego pokoju.

Podpowiedzi:

- Co tu widzi?

- Czy jest ciemno/jasno?

- Czy jest tu coś dziwnego / niepokojącego?

OPIS POKOJU:

=====

ZADANIE 4 – SKĄD I DOKĄD MOŻNA IŚĆ (kierunki w/s/a/d)

=====

W grze gracz porusza się za pomocą:

- w – góra

- s – dół

- a – lewo

- d – prawo

1. Z którego ISTNIEJĄCEGO pokoju w grze wchodzi się do nowego?

Nazwa pokoju, z którego wchodzimy do nowego:

(START / ŚRODEK / WYJŚCIE albo nazwa z poprzedniej karty)

2. Którym kierunkiem idziemy Z TEGO POKOJU do nowego?

Z pokoju _____ do nowego pokoju:

zaznacz jeden:

☐ w (góra)

☐ s (dół)

☐ a (lewo)

☐ d (prawo)

3. Czy z nowego pokoju można wrócić?

Z nowego pokoju (_____):

☐ TAK, można wrócić do pokoju _____

Kierunek powrotu:

☐ w ☐ s ☐ a ☐ d

☐ NIE, to ślepy zaułek – można tylko zawrócić tą samą drogą

(ale w kodzie i tak wpisujemy powrót do poprzedniego pokoju)

=====

ZADANIE 5 – PRZYGOTOWANIE „WKLEJKI” DO KODU (POMOC)

=====

Na lekcji wpiszesz swój pokój do słownika `LABIRYNT` w Pythonie.

Poniżej przygotuj sobie to „na brudno”.

1. Wpisz, jak będzie wyglądał FRAGMENT `wyjscia` w pokoju,
z którego idziesz do nowego.

W pokoju _____ dopiszę w `wyjscia`:

"_____": "_____"

(na pierwszą linię wpisz kierunek: w / s / a / d,

na drugą – nazwę nowego pokoju z ZADANIA 2)

2. Wpisz, jakie wyjścia ma nowy pokój (przynajmniej powrót).

NOWY POKÓJ: _____

W `wyjscia` nowego pokoju będą:

"_____": "_____ " (np. powrót)

"_____": "_____ " (opcjonalnie inne wyjście)

"_____": "_____ " (jeśli potrzebne)