

# KARTA PRACY NR 2

**Temat:** Prosta mapa jaskini w grze tekstowej

**Cel lekcji:**

- dodać do gry prosty podgląd jaskini (mapa ASCII),
- powiązać lokację w grze z tym, co widzi gracz,
- poćwiczyć funkcje, zmienne i `if` w Pythonie.

Pracujesz TYLKO w pliku z fabułą (tam, gdzie są `sc_wejście`, `sc_legowisko`, `sc_korytarz`).

---

## ZADANIE 1 – Mapa na kartce

1. W zeszycie narysuj prostą mapę jaskini w kratkach (np.  $5 \times 5$  pól).

Zaznacz na niej:

- **W** – wejście do jaskini
- **K** – lewy korytarz
- **L** – legowisko pajaka
- **@** – miejsce, gdzie stoi gracz

2. Pod rysunkiem zrób legendę:

- **W** – .....
- **K** – .....
- **L** – .....
- **@** – .....

---

## ZADANIE 2 – Mapa jako tekst w Pythonie

Na podstawie rysunku z zeszytu zrobimy wersję tekstową (ASCII).

1. Pod importami w pliku z grą dopisz zmienną (jeden blok, bez zmian w środku):

```
MAPA_PODSTAWOWA = """
#####
# W #
#   #
# K L#
#####
"""
```

2. Pod spodem dopisz (w kodzie) krótki komentarz, co to jest, np.:

```
# Prosty rzut z góry na jaskinię (mapa poglądowa dla gracza)
```

3. Jeśli chcesz, możesz później zmienić układ `#, W, K, L`, żeby pasował do twojego rysunku z zeszytu.

---

## ZADANIE 3 – Zapisywanie lokacji gracza

Gra będzie pamiętała, gdzie jesteś, w zmiennej:

```
STATE["lokacja"]
```

1. W funkcji `main()` (na dole pliku), przed pętlą `while` dopisz:

```
STATE["lokacja"] = "wejście"
```

2. Napisz własnymi słowami, co to znaczy:

```
STATE["lokacja"] = "wejście" oznacza, że
```

.....  
.....

## ZADANIE 4 – Funkcja pokazująca mapę

- Nad scenami dopisz nową funkcję:

```
def pokaz_mape():
    print("\n==== MAPA JASKINI ===")
    print(MAPA PODSTAWOWA)
    print("Legenda: W - wejście, K - korytarz, L - legowisko, @ - ty")
```

- Na początku każdej sceny ustaw lokację i wyświetl mapę:

**a) sc\_wejscie:**

```
def sc_wejscie():
    STATE["lokacja"] = "wejscie"
    pokaz_mape()
    # dalszy kod sceny...
```

**b) sc\_legowisko:**

```
def sc_legowisko():
    STATE["lokacja"] = "legowisko"
    pokaz_mape()
    # dalszy kod sceny...
```

**c) sc\_korytarz:**

```
def sc_korytarz():
    STATE["lokacja"] = "korytarz"
    pokaz_mape()
    # dalszy kod sceny...
```

- Uruchom grę i sprawdź, czy mapa pojawia się w każdym z trzech miejsc.

Zaznacz:

[ ] mapa pojawia się przy wejściu

[ ] mapa pojawia się w legowisku

[ ] mapa pojawia się w korytarzu

Jeśli gdzieś się nie pojawia – sprawdź, czy na początku funkcji na pewno są dwie linijki:

```
STATE["lokacja"] = ... oraz pokaz_mape().
```

---

## ZADANIE 5 – Różne mapy z symbolem „@” (dla chętnych ★)

Chcemy, żeby @ pokazywał miejsce, w którym jesteś. Zrobimy to prosto:

**trzy różne mapy**, po jednej na każdą lokację.

- Pod MAPA PODSTAWOWA dopisz:

```
MAPA_WEJSCIE = """
#####
# @ #
#   | #
#   K L#
#####"""
"""
```

```
MAPA_KORYTARZ = """
#####
#   W #
# @   #
#     L#
#####"""
"""
```

```

MAPA_LEGOWISKO = """
#####
# W #
# | #
# K@ #
#####
"""

2. Zmień funkcję pokaz_mape() tak, aby wybierała mapę zależnie od
STATE["lokacja"]:

def pokaz_mape():
    print("\n==== MAPA JASKINI ====")

    if STATE["lokacja"] == "wejscie":
        print(MAPA_WEJSCIE)
    elif STATE["lokacja"] == "korytarz":
        print(MAPA_KORYTARZ)
    elif STATE["lokacja"] == "legowisko":
        print(MAPA_LEGOWISKO)
    else:
        print(MAPA_PODSTAWOWA)

    print("Legenda: W - wejście, K - korytarz, L - legowisko, @ - ty")

```

3. Uruchom grę i przejdź kolejno przez wszystkie 3 miejsca.

Zaznacz:

- wejście – @ w dobrym miejscu
  - korytarz – @ w dobrym miejscu
  - legowisko – @ w dobrym miejscu
- 

## ZADANIE 6 – Krótkie podsumowanie

1. Do czego służy zmienna STATE["lokacja"]?

.....

2. Co daje graczowi mapa jaskini w grze?

.....

3. Co było dla ciebie najprostsze, a co najtrudniejsze?

.....

.....