

Capitolul 2 – Decizii și primele hărți ale aventurii

De ce avem nevoie de decizii în jocuri?

În capitolul anterior, am creat un mic program care saluta jucătorul. Dar jocurile bune sunt pline de **alegeri**. Fiecare alegere schimbă povestea:

„Vrei să intri în peșteră sau să urmezi drumul spre munte?”

Aceasta se numește **ramificare** (eng. *branching*). Vom folosi **instrucțiuni condiționale** (eng. *conditional statements*) pentru a face jocul nostru mai interesant.

Ce vei învăța în acest capitol

- Cum să folosești instrucțiuni **if / else** pentru a lua decizii.
 - Cum să verifici mai multe condiții cu **elif**.
 - Cum să lucrezi cu **numere** și să faci mici calcule.
 - Cum să creezi prima **hartă** (simplă) a aventurii tale.
-

Instrucțiuni condiționale

Cum funcționează **if**?

```
raspuns = input("Vrei să intri în peșteră? (da/nu) ")
```

```
if raspuns == "da":
```

```
    print("Intri încet în peștera întunecoasă...")
```

```
else:
```

```
    print("Te întorci pe cărare, în siguranță.")
```

- Dacă condiția este adevărată (jucătorul scrie „da”), se execută prima ramură.
 - Dacă nu, se execută ramura **else**.
-

Verificarea mai multor condiții cu **elif**

Ce faci dacă sunt mai multe alegeri?

```
arma = input("Ce armă alegi? (sabie/arc/băț) ")

if arma == "sabie":
    print("Ai ales sabia strălucitoare!")
elif arma == "arc":
    print("Ai ales arcul magic cu săgeți nesfârșite!")
else:
    print("Ai ales un simplu băț... noroc mult!")
```

Lucrăm cu numere

Uneori vrei să adaugi puțină „matematică” în joc: viață, puncte, aur.

```
aur = 10
print("Ai", aur, "monede de aur.")

cumparare = int(input("Cât aur vrei să cheltui pe o poțiune? "))

aur = aur - cumparare
print("Ți-au rămas", aur, "monede.")
```

Observă:

- Am folosit **int()** pentru a transforma textul introdus de jucător în număr (număr întreg – eng. *integer*).
 - Apoi am făcut scăderea și am afișat rezultatul.
-

Prima hartă a aventurii

Să facem o mini-hartă cu 3 locuri: **satul**, **pădurea** și **peștera**.

Cod complet (prima_harta.py)

```
print("Te afli în sat. Poți merge la pădure sau la peșteră.")
```

```
loc = input("Unde vrei să mergi? (padure/peștera) ")

if loc == "padure":
    print("În pădure auzi păsările cântând și găsești un drum ascuns.")
elif loc == "peștera":
    print("Peștera e întunecoasă și rece. Simți un curent de aer misterios.")
else:
    print("Te întorci acasă și bei o cană de ceai.")
```

Exerciții pentru tine

1. Adaugă un al patrulea loc pe hartă: **râul**.
 2. Fă ca jucătorul să primească 5 monede dacă alege pădurea.
 3. Adaugă o alegere în peșteră: „Aprinzi o torță sau mergi pe întuneric?”.
-

Ce urmează în capitolul 3

- Cum să **salvăm datele jucătorului** (inventar, viață, aur).
- Cum să facem **hărți mai mari** și să ne mișcăm între locații.
- Cum să începem să creăm **o poveste reală** cu misiuni și obiective.