

PARP zad 2 - Haskell

Zamysł:

- podróżuj po mapie
- nie umieraj
- zbieraj przedmioty które dają hp i atak
- pamiętaj że aby wejść w niektóre miejsca trzeba mieć wystarczająco punktów ataku
- złóż portal
- poleć na księżyc i wbij flagę EiTI na księżycu == zwycięstwo

Mapa

Pustkowie	ocean statek	ocean pusty	rafa koralowa	jaskinia podwodna
obóz rozbójników	rzeka	kanion	las brzozowy	jaskinia 2
góry	jezioro	łąka	las dębowy	wysokie góry
jaskinia 1	tajga	wioska	dolina	zniszczony portal
tundra	stepy	pustynia	mesa	pustkowie 1

Uruchomienie gry

Aby uruchomić należy znajdować się w folderze z kodem programu oraz wykonać komendę

```
runhaskell Main.hs
```