

# PARP – zadanie z języka Prolog

---

## Problem<sup>1</sup>

W ramach zadania należy napisać grę przygodową w SWI-Prolog. Gry tego typu nazywane są też interaktywną fikcją (ang. *interactive fiction*). Wyobrażenie na temat takich gier daje krótki przewodnik pod adresem: <https://pr-if.org/doc/play-if-card/>. Temat gry może być dowolny, ale zachęcamy do bycia kreatywnym. Gry potrafią być medium na miarę literatury, filmu, czy innych dziedzin sztuki.

Jako punkt startowy można wykorzystać plik `adventure.pl`. Zawiera on szkielet gry z jedną lokacją, z której można pójść tylko na północ (po czym wraca się w to samo miejsce) oraz jednym przedmiotem, który można podnieść lub upuścić. Dostępne polecenia należy potraktować jako przykładowe.

## Szczegóły

W grze powinien wystąpić jeden (lub więcej) z motywów:

- zamknięte drzwi, które trzeba jakoś otworzyć;
- ukryty przedmiot, który trzeba znaleźć;
- niekompletny przedmiot, który trzeba skompletować;
- ograniczone zasoby, jak czas lub pieniądze, do wykonania zadania (może to wymagać użycia arytmetyki w Prologu).

Gra powinna zawierać predykat `start/0` (0-argumentowy), służący do rozpoczęcia gry i dowiedzenia się jakie są dostępne polecenia (podobnie, jak w przykładowym pliku). Granie powinno polegać na wpisywaniu zapytań. Przykładowo, polecenie:

```
> ask policeman about corpse
```

z klasycznej tekstowej gry przygodowej, może mieć tu postać:

```
?- ask(policeman, corpse).
```

Grę powinno dać się ukończyć w ciągu 20-30 minut.

## Ocenianie

Rezultat: program + przykładowy zapis z rozgrywki. Dodatkowe (subiektywne) punkty za kreatywność, lub ujemne za mało interesującą grę.

---

1. Autorem oryginalnej wersji zadania jest David Matuszek (University of Pennsylvania). [↩](#)