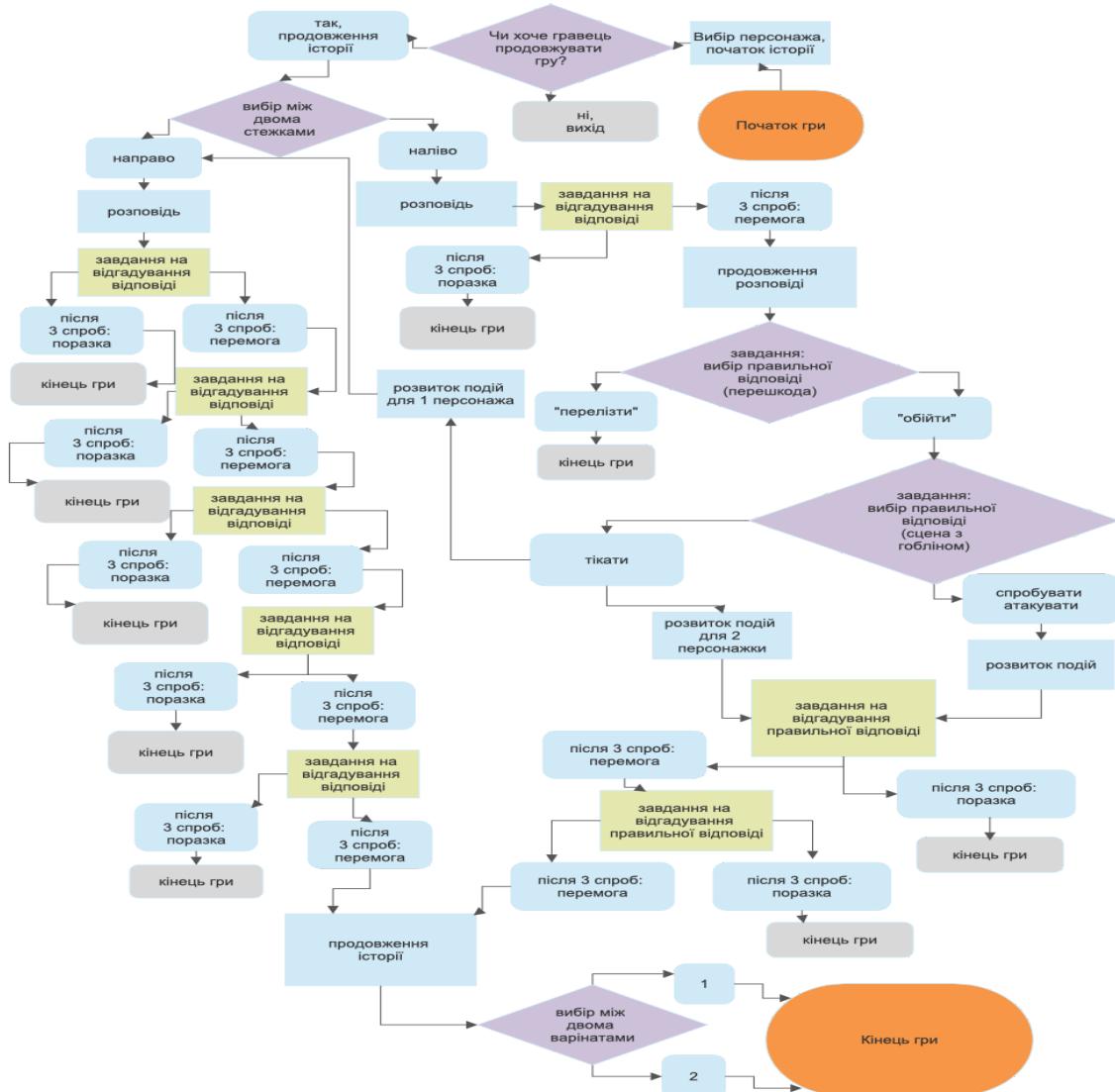


Звіт для міні-проєкту №1

Отже, події в грі відбуваються у досить далекому від цивілізації селищі, що знаходиться біля входу до темного глибокого лісу. За сюжетом, сюди потрапляє персонаж_ка, яку обирає гравець_чиня. Люди тут неприязні, тому цікавіше стає поблукати і порозглядати все, що навколо. Зазирнувши до міської бібліотеки та розглядаючи запилені полици з книгами, персонаж_ка натрапляє на дивне повідомлення, записане на форзаці однієї з тих книг, яка чомусь не мала назви. Звідси і починаються пригоди. Ціль гри: виконавши різні завдання на своєму шляху, дістатися до місця призначення та отримати скарб. Для зрозумілого усвідомлення сценарію гри, нижче прикріплений алгоритм.



Запустити гру дуже просто: натисканням відповідної кнопки у середовищі Visual Studio Code в інтеграційному терміналі, або безпосередньо в терміналі на Вашому комп'ютері. Щоб почати гру, потрібно прочитати інформацію про персонажів й ввести відповідне ім'я. Нижче прикріплена декілька знімків - прикладів розвитку подій у грі.

```
Вибери свого гравця:  
Сільванна: нашадок лісової феї, тому зберегла можливість літати за нагальної потреби.  
Гендалльф: практикувався у друїда, має деякі магічні штучки в запасі (камені для телепортациі предметів).  
Будь ласка, введіть обраного гравця :  
>>> Сільванна  
Сільванна, вперед!  
Ти не дуже славетний_а мандрівник_ця, але твої пригоди не менш цікаві, ніж пригоди тореадорів з Васюківки.  
Ось і зараз ти завітав_ла до незнайомого селища під темним лісом, що так і відстоює, але шляху назад немає...  
Люди тут відчуєні й неприязні, а кава бридка й холодна.  
Розглядаючи книги в місцевій бібліотеці, ти натрапляєш на дивне повідомлення, записане на форзаці однієї з тих книг, яка чомусь не мала назви.  
.....  
>>> натисни на enter...  
<Старий давно сундук сковав цей,  
Та нікому не вдалось знайти.  
Чи будеш ти першим, чи будеш як всі?  
Не знаю, сходи перевір!  
Де шлях на два розходиться, там все і починається,  
Тож не марнуй ти часу і збирайся  
На пошуки того, про що не згадувався...>  
Твоя ціль: ити вперед і тільки вперед, аж поки не знайдеш високе переплетене дерево..  
Під ним зможеш знайти скарб!  
Можливо, це не якийсь жарт, і варто спробувати? Для такого_ї мандрівника_ци це виклик, чи не так?  
--- щоб вйти в гри, введи: війти ---  
--- у завданнях пиши з маленької букв, де потрібно - число ---  
--- пам'ятай: щоб вирішити завдання, ти маєш з спроби ---  
Хочеш почати гру? (введи: так / ні)  
>>> так  
Вперед на пошуки, Сільванна  
Отже, перед тобою дорогоказ. Потрібно обрати одну з двох доріг, якою піти...  
- у завданнях пиши з малої букв, де потрібно - число -  
Будь ласка, обери, куди йдеш: (введи: напіво / направо)  
>>> напіво  
На дереві сиділо 6 горобців. Стрілець, вистріливши, влучив у двох з них. Скільки горобців залишилося на дереві?(ввести число)  
Будь ласка, введи свою відповідь:  
>>> 0  
Так тримати, Сільванна  
Молодець, ти вдало пройшов_ла цей етап! Потрібно рухатися далі...  
>>> натисни на enter...  
Ти вже доволі довго йдеш, навколо багато чого цікавого й неможливо не відволікатися на щось ще...  
.....  
Обережно! Звідки ж тут ця каменюка? Прямо пройти не вийде...  
У тебе є вибір, обійти, проте витратити більше часу, чи спробувати перелізти?  
--- у завданнях пиши з маленької букв, де потрібно - число ---  
(введи: обійти / перелізти)  
>>> обійти  
Тут ще глибше чагарники, але, потрібно йти вперед!  
Пам'ятай, що чим ближче до ночі, тим більша ймовірність зустріти когось на своєму шляху!  
Ти вже довго йдеш цією вузькою стежкою. Чим глибше в ліс, тим страшніше й небезпечніше стає, варто бути на поготові...  
.....  
>>> натисни на enter...  
Попереду! Здається, там лісовий гоблін... Не з тих, кого хочеться зустрічати кожного дня...  
GOBLIN  
(+益▼)  
.....  
- у завданнях пиши з малої букв, де потрібно - число -  
Що будеш робити? (введи: втекти / спробувати атакувати)  
>>> втекти  
Нагадаю, що Сільванна вміє літати, тому, якщо знадобиться, можна спробувати  
Що обереш, втекти звісі, поки не пізно, чи спробувати дійти цим шляхом?  
- у завданнях пиши з малої букв, де потрібно - число -  
(щоб обрати, введи: втекти / перепеліти)  
>>> перепеліти  
Супер! У тебе вийшло, не зупиняйся!  
Від якої тварини походить назва Канарських островів?  
Будь ласка, введи свою відповідь:  
>>> тюлень  
Так тримати, Сільванна  
Швидше проходить наступне завдання! Вже видніється потрібне дерево...  
Із гнізда вилетіло 3 ластівки. Яка ймовірність того, що через 15 секунд вони будуть в одній площині? (відповідь писати із знаком %)  
Будь ласка, введи свою відповідь:  
>>> 100%  
Так тримати, Сільванна  
Здається, за довгий час тут виросло ще одне таке дерево. Доведеться знову обирати...  
Будь ласка, обери дерево, під яким доведеться копати?  
введи: 1 / 2  
>>> 1  
.....digging.....  
>>> натисни на enter...  
.....digging.....  
>>> натисни на enter...  
Я бачу скриню, ти знайшов_ла її! Нумо, швидше діставай!  
>>> натисни на enter...  
.....  
Нарешті! Давай подивимося що є у цій скрині...  
>>> натисни на enter...  
Сільванна, ось твоя нагорода (/o�o)/*:`-> Творожні батончики з Сільпо  
Юхууу! Це кінець, заходь пограти ще...
```

Вибери свого гравця:
Сільванна: нащадок лісової феї, тому зберегла можливість літати за нагальної потреби.
Гендалф: практикувався у друїда, має деякі магічні штучки в запасі (камені для телепортації предметів).
Будь ласка, введіть обраного гравця :
>>> Гендалф
Гендалф, вперед!
Ти не дуже славетний_а мандрівник_ця, але твої пригоди не менш цікаві, ніж пригоди тороадорів з Васюківки.
Ось і зараз ти завітав_ла до незнайомого селища під темним лісом, що так і відштовхує, але шляху назад немає..
Люди тут відчушені й непривізні, а кава бридка й холодна.
Розглядаючи книги в місцевій бібліотеці, ти натрапляєш на дивне повідомлення, записане на форзаці однієї з тих книг, яка чомусь не мала назви.
.....
>>> натисни на enter...
«Старий давно сундук сковав цей,
Ta нікому не вдалось знайти.
Чи будеш ти першим, чи будеш як всі?
Не знаю, сходи перевір!
де шлях на два розходиться, там все і починається,
Тож не марнуй ти часу і збирайся
На пошуки того, про що ще не здогадуєшся...»
Твоя ціль: йти вперед і тільки вперед, аж поки не знайдеш високе переплетене дерево..
Під ним зможеш знайти скарб!
Можливо, це не якийсь жарт, і варто спробувати? Для такого_ї мандрівника_ци це виклик, чи не так?
— щоб вийти з гри, введи: вийти —
— у завданнях пиши з маленької букви, де потрібно – число —
— пам'ятай: щоб вирішити завдання, ти маєш з спроби —
Хочеш почати гру? (введи: так / ні)
>>> так
Вперед на пошуки, Гендалф
Отже, перед тобою дорожковказ. Потрібно обрати одну з двох доріг, якою піти...
— у завданнях пиши з малої букви, де потрібно – число –
Будь ласка, обери, куди йдеш: (введи: наліво / направо)
>>> направо
Скільки разів можна від 100 відняти 10?
— у завданнях пиши з малої букви, де потрібно – число –
Будь ласка, введи свою відповідь:
>>> 1
Так тримати! Давай далі...
Чим більше з неї береш, тим більша вона стає?
— у завданнях пиши з малої букви, де потрібно – число –
Будь ласка, введи свою відповідь:
>>> яма
Так тримати! Давай далі...
Що не може збільшити лупа у трикутнику?
— у завданнях пиши з малої букви, де потрібно – число –
Будь ласка, введи свою відповідь:
>>> сторони
Що не може збільшити лупа у трикутнику?
— у завданнях пиши з малої букви, де потрібно – число –
Будь ласка, введи свою відповідь:
>>> я не знаю
Що не може збільшити лупа у трикутнику?
— у завданнях пиши з малої букви, де потрібно – число –
Будь ласка, введи свою відповідь:
>>> (Вібач, не цього разу. Спробуй ще!

Вибери свого гравця:
Сільванна: нащадок лісової феї, тому зберегла можливість літати за нагальної потреби.
Гендалф: практикувався у друїда, має деякі магічні штучки в запасі (камені для телепортації предметів).
Будь ласка, введіть обраного гравця :
>>> гендалф
Будь ласка, введіть обраного гравця :
>>> Гендалф
Гендалф, вперед!
Ти не дуже славетний_а мандрівник_ця, але твої пригоди не менш цікаві, ніж пригоди тороадорів з Васюківки.
Ось і зараз ти завітав_ла до незнайомого селища під темним лісом, що так і відштовхує, але шляху назад немає..
Люди тут відчушені й непривізні, а кава бридка й холодна.
Розглядаючи книги в місцевій бібліотеці, ти натрапляєш на дивне повідомлення, записане на форзаці однієї з тих книг, яка чомусь не мала назви.
.....
>>> натисни на enter...
«Старий давно сундук сковав цей,
Ta нікому не вдалось знайти.
Чи будеш ти першим, чи будеш як всі?
Не знаю, сходи перевір!
де шлях на два розходиться, там все і починається,
Тож не марнуй ти часу і збирайся
На пошуки того, про що ще не здогадуєшся...»
Твоя ціль: йти вперед і тільки вперед, аж поки не знайдеш високе переплетене дерево..
Під ним зможеш знайти скарб!
Можливо, це не якийсь жарт, і варто спробувати? Для такого_ї мандрівника_ци це виклик, чи не так?
— щоб вийти з гри, введи: вийти —
— у завданнях пиши з маленької букви, де потрібно – число —
— пам'ятай: щоб вирішити завдання, ти маєш з спроби —
Хочеш почати гру? (введи: так / ні)
>>> ні

Вибери свого гравця: _____

Сільванна: нашадок лісової феї, тому зберегла можливість літати за нагальної потреби.

Гендалф: практикувався у друїда, має деякі магічні штучки в запасі (камені для телепортації предметів).

Будь ласка, введіть обраного гравця :

>>> Гендалф

Гендалф, вперед!

Ти не дуже славетний_а мандрівник_ця, але твої пригоди не менш цікаві, ніж пригоди тореадорів з Васюківки.

Ось і зараз ти завітав_ла до незнайомого селища під темним лісом, що так і відштовхує, але шляху назад немає..

Люди тут відчужені й неприязні, а кава бридка й холодна.

Розглядаючи книги в місцевій бібліотеці, ти натрапляєш на дивне повідомлення, записане на форзаці однієї з тих книг, яка чомусь не мала назви.

.....

>>> натисни на enter...

<Старий давно сундук сковав цей,

```
kvitoslava@MacBook-Air-Kvitoslava vscode_intro % /opt/homebrew/bin/python3 /Users/kvitoslava/vscode_intro/game/adventure_game.py
```

Вибери свого гравця:

Сільванна: нашадок лісової феї, тому зберегла можливість літати за нагальної потреби.

Гендалф: практикувався у друїда, має деякі магічні штучки в запасі (камені для телепортациї предметів).

Будь ласка, введіть обраного гравця :

>>> Сільванна

Сільванна, вперед!

Ти не дуже славетний_а мандрівник_ця, але твої пригоди не менш цікаві, ніж пригоди тореадорів з Васюківки.

Ось і зараз ти завітав_ла до незнайомого селища під темним лісом, що так і відштовхує, але шляху назад немає..

Люди тут відчужені й неприязні, а кава бридка й холодна.

Розглядаючи книги в місцевій бібліотеці, ти натрапляєш на дивне повідомлення, записане на форзаці однієї з тих книг, яка чомусь не мала назви.

.....

>>> натисни на enter...

<Старий давно сундук сковав цей,

Та нікому не вдалось знайти.

Чи будеш ти першим, чи будеш як всі?

Не знаю, сходи перевір!

Де шлях на два розходяться, там все і починається,

Тож не марнуй ти часу і збираїся

На пошуки того, про що ще не згадувався...

Твоя ціль: йти вперед і тільки вперед, аж поки не знайдеш високе переплетене дерево..

Під ним зможеш знайти скарб!

Можливо, це не якийсь жарт, і варто спробувати? Для такого_ї мандрівника_ці це виклик, чи не так?

— щоб вийти з гри, введи: вийти —

— у завданнях пиши з маленької букви, де потрібно — число —

— пам'ятай: щоб вирішити завдання, ти маєш з пропри —

Хочеш почати гру? (введи: так / ні)

>>> так

Вперед на пошуки, Сільванна

Отже, перед тобою дороговказ. Потрібно обрати одну з двох доріг, якою піти...

— у завданнях пиши з малої букви, де потрібно — число —

Будь ласка, обери, куди йдеш: (введи: наліво / направо)

>>> напіво

На дереві сиділо 6 горобців. Стрілець, вистріливши, влучив у двох з них. Скільки горобців залишилося на дереві?(ввести число)

Будь ласка, введи свою відповідь:

>>> 0

Так тримати, Сільванна

Молодець, ти вдало пройшов_ла цей етап! Потрібно рухатися далі...

>>> натисни на enter...

Ти вже доволі довго йдеш, навколо багато чого цікавого й неможливо не відволятися на щось ще...

.....

Обережно! Звідки ж тут ця каменюка? Прямо пройти не вийде...

У тебе є вибір, обійти, проте витратити більше часу, чи спробувати перелізти?

— у завданнях пиши з маленької букви, де потрібно — число —

(введи: обійти / перелізти)

>>> перелізти

О ні, здається ти зламав_ла ногу й не зможеш продовжити свої пошуки. Спробуй ще пізніше...

Етапи розробки:

1. Генерація ідей та вибір найоптимальнішої.
2. Створення сюжету та персонажів.
3. Розробка алгоритму для коректної реалізації ідеї.
4. Пошук та опрацювання незнайомої інформації, потрібної для написання коду.
5. Написання коду проєкту.
6. Тест гри №1.
7. Вдосконалення ти виправлення помилок.
8. Тест гри №2.
9. Перевірка коду за допомогою розширення PyLint, щоб перевірити наявні помилки.
10. Написання звіту.

(До пунктів 6 та 8 варто додати ще підпункти: тести гри № 1289, 1290, 1291, ...)

Створені та використані функції:

- **def main()** - функція, у якій знаходиться весь код
- **def gendalf_attack()** - визначає можливість персонажа Гендальфа атакувати у деякій сцені гри з гобліном
- **def gendalf_run()** - визначає можливість персонажа Гендальфа втекти у деякій сцені гри з гобліном
- **def silvanna_attack()** - визначає можливість персонажки Сільванни атакувати у деякій сцені гри з гобліном
- **def silvanna_magic()** - визначає можливість персонажки Сільванни втекти у деякій сцені гри з гобліном
- **def second_left_stage()** - відповідає за розвиток подій другої сцени гри
- **def left_path()** - відповідає за розвиток подій, якщо гравець_чиня зробила певний вибір під час гри
- **def right_path()** - відповідає за розвиток подій, якщо гравець_чиня зробила певний вибір під час гри
- **def treasure()** - відповідає за нагородження гравця_чині скарбом у кінці гри
- **def last_stage()** - відповідає за розвиток подій в останньому епізоді гри
- **def choose_your_road()** - відповідає за розгортання сюжету

Імпортовані модулі:

- **random**

Використані такі структури:

- цикли **while**
- цикли **for**
- конструкції **if-elif**