\\\\\ \\\ <u>-</u> / /// /\ \/ \/

Perchè, programmare Text games (Ascii games).

- Sono dei classici.
- Sono divertenti da giocare e da programmare.
- Sono programmabili con semplici risorse computazionali, quindi indipendenti da risorse complesse.
- Tutti possono programmare un text game.
- L'assensa della grafica da spazio alla fantasia del programmatore o giocatore.

Origini del text game.

- Nascono a fine anni 70', soprattutto come avventure testuali.
- Esempi Zork, Lunar Lander, Rogue.
- In Italia di grande successo è stato avventura nel castello di Enrico Colombini.

The Tower.

- Gioco implementato in Python, con design creato tramite files testuali.
- Gioco Fatto di stanze ed enigmi.
- Obiettivo del gioco risolvere le stanze.

The Tower

```
XXXX
                XXXX
                         XXXX
<del>(*********************</del>
<del>*********************</del>
*****
<del>0000000000</del>
*******
<del>*************</del>
<del>********************</del>
<del>**********************</del>
<del>***********</del>
*****
                 ******
<del>********</del>
                 *****
*******
                 *****
*********
                 *****
```

Dopo un lungo viaggio, arrivi al tanto atteso luogo. La torre!
Chiunque in cima primo arriverà, avrà pregi che altri non
hanno e sarà considerato l'erudito del regno. Molti hanno provato
ad arrivare in cima alla torre senza riuscirci e l'unica persona che ne conosce
i segreti è il costruttore e curatore amico del re.
Quest'anno il re ha scelto te! Inizia così la tua avventura.
Forza e coraggio! O forse meglio Mente e coraggio!

Inserisci codice avventura:=

The Tower

```
'Dona e ti sarà donato!'
```

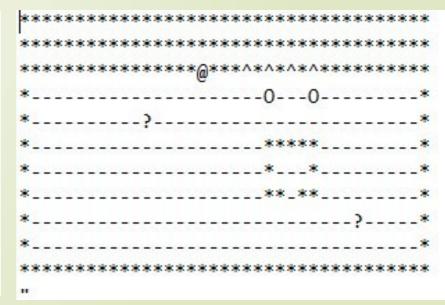
Muovendo la chiocciola, puoi interagire con gli elementi nella stanza: Oggetti, quesiti, cancelli...

The Tower.

Gli schemi sono gestiti da file di testo, così come gli enigmi.

| 11,4:'Un mezzo ne è un terzo. Che cos'è?':1.5:0:10,7
| 32,5:'Solo arginando il fiume ti salverai!'::-:5,5

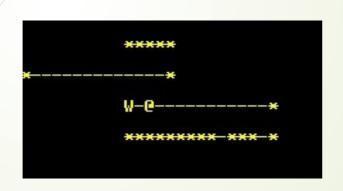
	達 (100	變	*		*	變	*	*	*			*	*	*			*			*	*					100		1		*	***	*		*
*	*	*	*	*	*	1	1	*	*	*	*	*	1	*	*	*		*	*	*	1	*	*	*	*	*	*	100	*		*	*		*		*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	g	*	*	*	٨	*	٨	*	٨	*	٨	000	*	*	*	*	*	*	*	*	*
																			_																	
	ļ		-	-	7	-	7	7	7		?	_	-		=	-	7	-	=	7	7			-		-	7		7	-	7	-	-		-	*
*	Ĺ	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	nec	*		*		_	_	_	_	_	_	_	_	_	*
*	_	-	-	_	_	_	+	_	-	-	-	_	-	_	_	_	_	_	-	_	_	nije:	_	0	2	*	_	-	-	_	-	-	-	_	_	*
	_	4	-	0	2	_	_	_	_	_	_	_	_		_	_	_	_		_	_	1	* C	X	*	*	_	_	4	_	4	-	_		_	*
	4		_	-		-	-	_	_	-	-	-	-	-	-	_	-	-	-	-	=	_	7	_	e Z	_	7	-	-	?	ļ	-	-	-	-	*
*	_	-	_	_	-	_	_	_	_	_	_	_	_	(a)	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	-	_	-	_	-	_	-	-	_	_	_	*
*	1	*	*	n ij e	*	*	n ij c	n ij e	*	1				_					*															*	*	*

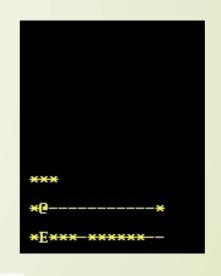


Dungeon and Wolves.

- Gioco implementato in Python.
- Si crea un labirinto in un file di testo.
- Nel labirinto ci sono chiavi, cancelli e lupi.
- Il gioco sta proprio nel programmare un A.I. (Stile anni 80) che riesca a uscire dal labirinto senza farsi mangiare dal/dai lupo/lupi. Ovviamente lo deve fare con i minori tentativi possibili.
- Ogni chiave è universale ma monouso.
- L'eroe ha una vista ed è consapevole solo di quello che vede (in realtà non del tutto consapevole).

Dungeon and wolves.





Lo schema, ha un lupo due cancelli con due chiavi da prendere.

L'intelligenza programmata ha permesso all'eroe di uscire al sesto tentativo.

MA SI PUÒ PROGRAMMARE UNA A.I. MIGLIORE!!

Avventure testuali (IF).

Vediamo ora la parte sulle avventure testuali o multichoice.

Avventure testuali (IF).

Perchè scrivere avventure testuali oggi?

La A.I. con i dati a disposizione può scrivere qualsiasi tipologia di avventura testuale.

Chiediamolo alla A.I.!!!



Tu

Ciao oggi le A.I. sanno scrivere avventure testuali, soprattutto chat-gpt e copilot. Ha senso oggi che gli esseri umani scrivano tali avventure?

Ciao! È vero che le A.I. come ChatGPT e Copilot possono creare avventure testuali in modo molto efficace. Tuttavia, ci sono ancora diversi motivi per cui gli esseri umani potrebbero voler scrivere tali avventure:

- Creatività Unica: Ogni scrittore ha una voce e uno stile unici che un'IA potrebbe non replicare perfettamente. Le sfumature personali e le esperienze di vita di un autore possono aggiungere profondità e originalità alla storia.
- Emozioni e Intuizioni: Gli esseri umani possono infondere emozioni autentiche e intuizioni personali nelle loro storie, creando connessioni più profonde con i lettori.

- Controllo Completo: Scrivere manualmente permette agli autori di avere un controllo totale sulla trama, sui personaggi e sui dettagli, garantendo che la storia si sviluppi esattamente come desiderano.
- Soddisfazione Personale: Per molti, scrivere è un'esperienza gratificante e creativa. Il processo di creare una storia può essere molto appagante.
- Innovazione e Sperimentazione: Gli esseri umani possono sperimentare con nuove idee e formati in modi che le IA potrebbero non considerare.

In sintesi, mentre le IA possono essere strumenti potenti per la creazione di avventure testuali, c'è ancora un valore significativo nel contributo umano. Tu hai mai provato a scrivere un'avventura testuale?

Vediamo un esempio di storia interattiva.

```
"Sveglia, oggi aprono la caccia al gallo forcello, ti ricordo che ieri sera ti sei proposto a unirti con me alla caccia!". Riesci a malapena ad aprire gli occhi sono le 5:10 di mattina. Intravedi tuo zio che ti sta parlando e anche abbastanza impaziente. Tra te pensi quanto mai hai voluto unirti a questa caccia.....

1 Decidi di stare a letto.
```

2 Ti alzi e ti prepari pronto, alla caccia del gallo.

Premiamo 2 e ci avventuriamo.

E' ancora buio. "Finalmente ti sei deciso ad alzarti. Vedi di fare colazione, il gallo non ci aspetta!".... Fatto colazione tuo zio prende i due cani da caccia (non poi così brillanti). Caricati i cani sulla jeep, partite verso il posto prediletto per cacciare il gallo (in realtà poi non così ricco faunisticamente). Arrivati sul luogo scendete insieme ai cani e vi incamminate verso il sentiero della montagna. Ancora sei assonnato e fatichi a camminare, per questo tuo zio ti fa tenere uno dei due cani al guinzaglio, che procedendo verso il sentiero ti trascina, obbligandoti a tenere un passo decente. Mentre sali senti il rumore del fiume che scorre a valle. Arrivate così alla fine del sentiero dove altri sentieri si diramano.

"Bene siamo arrivati ora possiamo lasciare i cani e cominciare la nostra ricerca....", dice tuo zio.....

1 Pianura verde.

Non ci rimane che proseguire per la pianura verde!

```
La pianura verde, è circondata da abeti con un ruscello che passa in mezzo.....
1 Inizio sentiero che porta al fiume.
2 Inizio sentiero che procede dritto.
3 Sentiero lungo e pendente.
```

Andiamo verso il fiume!

```
Proseguendo per il sentiero trovate un bivio.....

1 Pianura verde.

2 Primo sentiero laterale del sentiero verso il fiume.

3 Prima continuazione del sentiero verso il fiume.
```

Vediamo cosa c'è nel sentierino!

Deviate per il primo sentiero, in fondo si presenta una bella radura di bosco. Ci sono anche dei funghi e alcuni sembrano anche porcini. Tuo zio esclama "I cani non segnano niente in questa zona e oggi non è il giorno di andare a funghi!".



1 Inizio sentiero che porta al fiume.

A voi la prossima mossa! Riuscirete a trovare il gallo o la storia finirà in modo differente?

Ultime domande alla nostra A.I.



Tu

pensi che un giorno le avventure testuali moriranno?

È difficile prevedere il futuro con certezza, ma è improbabile che le avventure testuali scompaiano completamente. Ecco alcuni motivi:

- Nostalgia e Apprezzamento Storico: Molti appassionati di giochi e letteratura apprezzano le avventure testuali per il loro valore storico e nostalgico.
- Accessibilità e Semplicità: Le avventure testuali sono relativamente facili da creare e giocare, rendendole accessibili a un ampio pubblico.
- Comunità di Appassionati: Esiste una comunità dedicata di creatori e giocatori di avventure testuali che continua a produrre e consumare questo tipo di contenuto.
- Innovazione Continua: Anche se le tecnologie avanzano, le avventure testuali possono evolversi e integrarsi con nuove tecnologie, come l'IA, per offrire esperienze sempre più immersive.

- Innovazione Continua: Anche se le tecnologie avanzano, le avventure testuali possono evolversi e integrarsi con nuove tecnologie, come l'IA, per offrire esperienze sempre più immersive.
- Educazione e Sviluppo delle Competenze:
 Le avventure testuali possono essere
 utilizzate come strumenti educativi per
 sviluppare competenze di scrittura, lettura e
 problem-solving.

In sintesi, mentre le forme di intrattenimento possono cambiare e evolversi, le avventure testuali hanno caratteristiche uniche che le rendono speciali e probabilmente continueranno a esistere in qualche forma. Tu cosa ne pensi?











• 4 di 30

Tu

Penso anche io che difficilmente moriranno in quanto a mio parere sono dei classici. Magari saranno molto di nicchia quello si.

Fine.

Mi raccomando aspettiamo il vostro textgame. Nel caso questo fosse un'avventura interattiva (avventura testuale), chissà che possiate mai essere il prossimo vincitore delle IFCOMP! Se così non fosse, poco importa l'importante è divertirsi dando sfogo alla propria fantasia!