

Textová hra

Vojtěch Lančarič 4.F

Obsah

- Stručné představení hry - ukázka
- Srovnání Latex vs. Word
- JavaScript vs. TADS3

Webová textová hra

- Téma - záchrana rakety
- Textová hra - uživatel interahuje skrz klávesnici
- Graficky I výpočetně nenáročné

si připraven na kolosální vesmírné dobrodružství?
okud ano, stiskni enter.

Inspirace

- Zkáza raketoplánu Columbia - 7 členů posádky (2003)
- Shumaker-Levy 9 - v roce 1994 dopadla na Jupiter
- Mírně upraveno

V číslech

- HTML - 1,1%
- CSS - 1,7%
- JavaScript – 97,2% ; 1245 řádků

LaTeX

- Makra k programu TeX
- Využit pro sepsání dokumentace
- Tvorba technických dokumentací, publikací
- Značkovací jazyk
- Plain text + překlad

Latex vs. Word (WYSIWYG)

- Uživatelská přívětivost
- Typografie, vzhled (rozložení obrázků)
- Přenositelnost - plain text vs. standard

Typografie

- Word – zpracovává samostatně řádky
- LaTeX – zpracovává celé odstavce
- Ligatury – některé druhy písma

<i>fi</i>	→	<i>fi</i>	<i>AE</i>	→	<i>Æ</i>
<i>ff</i>	→	<i>ff</i>	<i>ae</i>	→	<i>æ</i>
<i>ffi</i>	→	<i>ffi</i>	<i>OE</i>	→	<i>Œ</i>
<i>fl</i>	→	<i>fl</i>	<i>oe</i>	→	<i>œ</i>
<i>ij</i>	→	<i>ÿ</i>	<i>LATEX</i>	→	<i>LATEX</i>

\subsubsection{Příklady}

Ukázkový příkladem podpory matematické notace nám poslouží následující zápis matic.

```
$$
\begin{pmatrix} c & -c & 1 & 0 \\ c & c & 0 & 1 \end{pmatrix}
\sim
\begin{pmatrix} 1 & -1 & \frac{1}{c} & 0 \\ 1 & 1 & 0 & \frac{1}{c} \end{pmatrix}
$$
```

Tohoto výsledku je docíleno jednoduchou sérií značek: %tady umístíme obrázek

```
\begin{figure}[h]
    \centering
    \includegraphics[width=.6\textwidth]{./latex/matrix.png}
    \caption{Vytvoření matice v \LaTeX}
\end{figure}
```

2.8.3 Příklady

Ukázkový příkladem podpory matematické notace nám poslouží následující zápis matic.

$$\left(\begin{array}{cc|cc} c & -c & 1 & 0 \\ c & c & 0 & 1 \end{array} \right) \sim \left(\begin{array}{cc|cc} 1 & -1 & \frac{1}{c} & 0 \\ 1 & 1 & 0 & \frac{1}{c} \end{array} \right)$$

Tohoto výsledku je docíleno jednoduchou sérií značek:

```
$$
\begin{pmatrix} c & -c & 1 & 0 \\ c & c & 0 & 1 \end{pmatrix}
\sim
\begin{pmatrix} 1 & -1 & \frac{1}{c} & 0 \\ 1 & 1 & 0 & \frac{1}{c} \end{pmatrix}
$$
```

TADS 3

- Engine pro textové hry
- Přehlednost
- Uzpůsobený pro textové hry

```
+ supplyGrating: Fixture 'větrací mřížka' 'větrací mřížka' *3
    "Přímo nad stolem je větrací mřížka rozvodů vzduchotechniky. Brání nasávání
     předmětů do rozvodů. Je poměrně velká, má rozměry cca 60x60 cm. "
gcName = 'větrací mřížky, větrací mřížce, větrací mřížku, větrací mřížce,
    větrací mřížkou'
gcVocab = 'mřížky/mřížce/mřížku/mřížkou'
;

++ supplyNoise: Noise 'tiché slabé chrápání/zvuk' 'tiché chrápání' *4
hereWithSource = "Slyšíš slabý zvuk chrápání. "
displaySchedule = [2, 2, 3, 3, 4]
descWithSource = "Chrápání vychází z větrací mřížky a je velice tiché. "
sourceDesc = "Vychází z ní slabý zvuk chrápání. "
noLongerHere = "Chrápání už neslyšíš. "

gcName = 'tichého chrápání, tichému chrápání, tiché chrápání,
    tichém chrápání, tichým chrápáním'
gcVocab = 'tichého tichému tichý tichém tichým slabého slabému slabý slabém
    slabým chrápáním/zvuku/zvukem'
;
```

TADS 3 vs JavaScript

- Délka kódu
- JavaScript – vytvoření jednoduchého “enginu”

Zdroje

- <https://oestrem.com/thingstwice/2007/05/late-x-vs-word-vs-writer/>
- <https://www.textovky.cz/clanky/programovani-textovych-her-v-tads-3-cast-1-uvod/>



Děkuji za pozornost