

Files

- main.py
- anleitung.pdf
- ideen.pdf

```

1 # https://www.helloworld.cc - Heft 1 - Seite 52
2 # Scary cave game -- Original Version CC BY-NC-SA 3.0
3 # Diese modifizierte Version (C) 2022 Roland Härter r.haerter@wut.de
4
5 # So funktioniert das Spiel: Alle Räume sind in Richtungs-Dictionaries.
6 # Diese Dictionaries 'north', 'south',... enthalten Schlüssel-Wert-Paare.
7 # Schlüssel ist der aktuelle Raum, Wert der Zielraum, in den ich gelange.
8 # Ein Wert 'None' bedeutet, das ich in dieser Richtung nirgendwo hin komme.
9 # Mit den 'go'-Kommandos im compass kann ich durch die Räume laufen
10 # Alle Befehlswörter müssen auch in allowed_commands stehen.
11 north = {'R0':None, 'R1':None, 'R2':'R0', 'R3':'R1'}
12 south = {'R0':'R2', 'R1':'R3', 'R2':None, 'R3':None}
13 east = {'R0':'R1', 'R1':None, 'R2':None, 'R3':None}
14 west = {'R0':None, 'R1':'R0', 'R2':None, 'R3':None}
15 # 'compass' bildet die Richtungs-Befehle auf die Richtungs-Dictionaries ab
16 compass = { 'go north': north, 'go south': south, 'go east': east, 'go west': west }
17 # Alle Befehlswörter des Spiels müssen in 'allowed_commands' stehen
18 allowed_commands = ['go north', 'go south', 'go east', 'go west', 'help', 'quit']
19
20 # Jeder Raum hat eine Beschreibung. Die Beschreibung macht viel vom Spiel aus.
21 description = {
22     'R0': 'You are in the kitchen. Seems to be abandoned.',
23     'R1': 'You are in the living room. An old armor stands in one corner.',
24     'R2': 'You are in a pantry. It is cold in here.',
25     'R3': 'Hallway. Here is the exit from this house.',
26 }
27
28 def hilfe():
29     print('You may use the following commands: ',end='')
30     for befehl in allowed_commands:
31         print('{}' .format(befehl),end='')
32     print('')
33
34 # Hier wird Start und Ziel festgelegt
35 current_room = 'R0'
36 final_room = 'R3'
37 # Begrüßung
38 print(' *** Welcome to Ravenswood Manor ***')
39 hilfe()
40 # Ab hier folgt der Code, um im Spiel zu agieren
41 command = ''
42 # Das Spiel läuft in einer Endlos-Schleife
43 while( current_room is not None ):
44     # Die Beschreibung des aktuellen Raums ausgeben
45     print ( description[current_room] )
46     # Den Spieler nach seinem nächsten Kommando fragen
47     command = input('What do you want to do? ').lower()
48     # Alle unbekanntes Eingaben ignorieren
49     while command not in allowed_commands:
50         command = input('No such command. What do you want to do? ').lower()
51     # alle Nicht-Richtungen müssen zuerst abgefangen werden
52     if command == 'help':
53         hilfe()
54     elif command == 'quit':

```

Console

```

*** Welcome to Ravenswood Manor ***
You may use the following commands: `go north` `go south` `go east` `go west` `help` `quit`
You are in the kitchen. Seems to be abandoned.
What do you want to do? go south
You are in a pantry. It is cold in here.
What do you want to do? go north
You are in the kitchen. Seems to be abandoned.
What do you want to do? go west
There is no path in that direction. You are in the kitchen. Seems to be abandoned.
What do you want to do?

```

