

Listy danych dla wszystkich pokoi będziemy przechowywać na liście o nazwie `MAPA_GRY`.

## PISANIE KODU `MAPA_GRY`

Klikamy **File ▶ New File**, aby otworzyć nowy plik w edytorze Pythona. Wpisujemy kod z listingu 4.1, aby rozpocząć budowanie stacji kosmicznej. Listing zapisujemy pod nazwą `listing4-1.py`.

### WSKAZÓWKA

Wpisując długi program, należy pamiętać o regularnym zapisywaniu efektów pracy. Podobnie jak w wielu innych aplikacjach, w edytorze IDLE wystarczy nacisnąć kombinację klawiszy `CTRL-S`, aby dokonać zapisu.

### *listing4-1.py*

```
# Escape - Misja Python
# Autor: Sean McManus / www.sean.co.uk
# Wpisał: WPISZ SWOJE IMIĘ

import time, random, math

#####
## ZMIENNE ##
#####

WIDTH = 800 # rozmiar okna
HEIGHT = 800

#zmienna GRACZA
❶ IMIE_GRACZA = "Sean" # zastąp swoim imieniem!
IMIE_PRZYJACIELA1 = "Karen" # zastąp imieniem swojego przyjaciela!
IMIE_PRZYJACIELA2 = "Leo" # zastąp imieniem drugiego przyjaciela!
aktualny_pokoj = 31 # początkowy pokój to 31

❷ gora_lewa_x = 100
gora_lewa_y = 150
```



```
③ #OBI EKTY_DEMO = [images.podl oga, images.fi lar, images.gl eba]
```

```
#####  
##  MAPA  ##  
#####
```

```
④ MAPA_SZEROKOSC = 5  
MAPA_WYSOKOSC = 10  
MAPA_ROZMI AR = MAPA_SZEROKOSC * MAPA_WYSOKOSC
```

```
⑤ MAPA_GRY = [{"Pokój 0 - magazyn nieużywanych obiektów", 0, 0,  
False, False}]
```

```
pokoj_e_zewnetrzne = range(1, 26)
```

```
⑥ for sektoryplanety in range(1, 26): #tu generowane są pokoje 1-25  
MAPA_GRY.append( ["Zapyl ona powi erzchni a planety", 13, 13,  
True, True] )
```

```
⑦ MAPA_GRY += [  
#["Nazwa pokoju", wysokość, szerokość, Górne wyjście?,  
#Prawe wyjście?]  
["Śluza powietrzna", 13, 5, True, False], # pokój 26  
["Maszynownia", 13, 13, False, False], # pokój 27  
["Centrum sterowania Poodle", 9, 13, False, True],  
# pokój 28  
["Galeria widokowa", 9, 15, False, False], # pokój 29  
["Łazienka załogi", 5, 5, False, False], # pokój 30  
["Przedsi onek do śluzy powietrznej", 7, 11, True, True],  
# pokój 31  
["Pokój z lewym wyjściem", 9, 7, True, False], # pokój 32  
["Pokój z prawym wyjściem", 7, 13, True, True], # pokój 33  
["Laboratorium", 13, 13, False, True], # pokój 34  
["Szkłarnia", 13, 13, True, False], # pokój 35  
["Sypial nia kpt. " + IMIE_GRACZA, 9, 11, False, False],  
# pokój 36  
["Zachodni korytarz", 15, 5, True, True], # pokój 37  
["Sala konferencyjna", 7, 13, False, True], # pokój 38  
["Świetlica załogi", 11, 13, True, False], # pokój 39  
["Główn e centrum sterowania", 14, 14, False, False],  
# pokój 40  
["Izba chorych", 12, 7, True, False], # pokój 41  
["Zachodni korytarz", 9, 7, True, False], # pokój 42  
["Centrum infrastruktury technicznej", 9, 9, False, True],  
# pokój 43  
["Centrum zarządzania systemami", 9, 11, False, False],  
# pokój 44
```