

Założenia:

Kamień = blok kamienia

Papier = blok wełny

Nożyczki = blok złoża żelaza

Przebieg gry:

1. Zjadamy jabłko - agent ustawia się obok nas
2. Stawiamy blok - agent również stawia blok
3. Dostajemy informację kto wygrał
4. Przesuwamy się, aby agent mógł postawić blok lub niszczymy te położone wcześniej
5. Powtarzamy grę

Baza danych - będziemy budować fizyczną bazę danych z bloków na pozycji świata 0,0,0

Programowanie: (Budujemy na kordach świata, żeby nie nadbudować bazy danych)

1. Dodaj polecenie, które wybuduje platformę na której będzie toczyć się rozgrywka (np. z jasnogłazu)
2. Stwórz 4 zmienne - papier, kamień, nożyczki, wysokosc
3. Dodaj polecenie, które wyczyści nam bazę danych
4. Dodaj polecenie które da eq gracza
5. Zaprogramuj bazę danych:
  - stwórz zmienną "wyborGracza"
  - po użyciu bloku x postaw blok x na odpowiednim miejscu oraz ustaw wyborGracza na 1/2/3 oraz zmień wysokosc o 1
6. Stwórz funkcję policzDane:
  - ustaw wysokosc na 0
  - ustaw kamień na 0
  - ustaw papier na 0
  - ustaw nożyczki na 0
  - powiedz "wczytywanie danych"
  - w pętli, dopóki nie natrafisz na blok powietrza:
  - sprawdzaj czy natrafiłeś na blok kamienia/wełny/żelaza
  - odpowiednio zwiększa zmienne kamień/papier/nożyczki
  - zawsze zwiększa wysokosc na końcu pętli
  - przygotuj się na obecność nie standardowego bloku w bazie danych
  - po wczytaniu wszystkich bloków powiedz wczytano dane
7. Zaprogramuj polecenie czatu test, które:
  - policzy nam dane
  - powie ile jest w bazie danych kamienia/papieru/nozyczek
8. Zaprogramuj funkcję przygotujAgent, która będzie obracać agenta w naszą stronę, tak jak miało to miejsce w automatycznej kopalni