

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

1. Sprawdzamy zmienne:
  - wyborGracza - zapisuje blok rzucony przez gracza
  - wyborAgenta - zapisuje blok wybrany przez agenta

wyborGracza powinien ustawiać się po użyciu odpowiedniego bloku
2. Tworzymy nową funkcję najWybor, która będzie informować nas o najczęściej użytym przez gracza bloku. W tym celu funkcja musi zwrócić wartość
  - ustawiamy zmienną maks na maks z 3 zmiennych (kamień/papier/nożyczki)
  - sprawdzamy czy dana zmienna jest równa maks i jeśli tak to zwracamy
  - w przeciwnym razie losujemy losowo
3. Przygotowujemy agenta:
  - teleportujemy agenta do gracza
  - przesuwamy do tyłu o kilka kroków
  - liczymy bloki w bazie
  - umieszczamy bloki w slotach agenta (domyślnie kamień w 1, wełna w 2, żelazo w 3)
  - ustawiamy wyborAgent (reszta z dzielenia przez 3 + 1)
  - ustawiamy aktywny slot agenta na wyborAgent
4. Modyfikujemy skrypty stawiania bloków przez agenta tak, aby agent umieszczał bloki po graczu
5. Tworzymy funkcję ktoWygrał, która sprawdza kto wygrał i wypisuje informację na ekranie
6. Dodajemy wywołanie funkcji chwilę po postawieniu bloku przez agenta
7. Zadanie dodatkowe: Stwórz system punktów w grze!
8. Zaprogramuj losowy ruch agenta (stwórz nową funkcję)