

Opis

Rozbuduj wcześniej implementowany skrypt (funkcję), o bardziej szczegółowe instrukcje obsługi Gracza (Player.js).

Zadanie

Przy użyciu następujących konstrukcji JS: warunków, pętli, odczytu tablic i/lub obiektów (tablic asocjacyjnych), Obiektu String; opracuj/usprawnij trzy mechanizmy:

1. nazwa Gracza musi podlegać kontroli, zmień funkcję by:
 - a) ucinać z początku i końca białe znaki
 - b) sprawdzać, czy na początku podano zabronioną sekwencję Unicode \uXXXX (np. kategoria strzałki: między znakami \u2190 a \u21FF)
 - c) sprawdzić, czy podana nazwa występuje w spisie nazw zabronionych i/lub zarezerwowanych
2. plecak Gracza ma obsługiwać 9 slotów, a każdy z nich może przechowywać wskazaną ilość przedmiotów
 - a) dodawanie przedmiotu w możliwej ilości (sprawdzenie wolnego miejsca)
 - b) używanie przedmiotu (jeżeli jednorazowego użytku (#), to zmniejszenie ilości)
 - c) obsługa dwóch rąk (użycie przedmiotu wielorazowego (^) użytku poprzez wypakowanie z plecaka i zajęcie ręki)
3. opracuj mechanizm wyświetlający w pętli zawartość plecaka:
 - a) z podziałem na przedmioty jednorazowego użytku (pętla #1)
 - b) z podziałem na przedmioty wielorazowego użytku (pętla #2)
4. Zakoduj przykłady wywołania opracowanych mechanizmów

Wytyczne:

- zabronione nazwy gracza:
`ojciec dyrektor`, `twoja stara`, `mugol`, `noob`
- struktura slotu:

label (etykieta) : string	count (ilość) : integer	reuse (ponowne użycie) : boolean
---------------------------	-------------------------	----------------------------------

- wyświetlanie zawartości plecaka (w razie problemów `console.table()`):

# banan (3)	# butelka wody (1)	^ pendrive (2)
<i>pusto</i>	<i>pusto</i>	<i>pusto</i>
<i>pusto</i>	<i>pusto</i>	<i>pusto</i>

- przesłanie do oceny utworzonych plików: HTML z JS wewnątrz lub (HTML+JS w archiwum ZIP)