LUMEN

Podręcznik strażnika światła

24 krainy, 72 zadania. Praktyczny przewodnik po ruchach i języku edycji Vima.

24 krainy / 72 zadania / całość bez opłat

Polski / Wydanie 0.3.0

Podręcznik opisuje edukacyjny podzbiór obsługiwany przez grę. Wirtualne pliki pozostają w przeglądarce; gra nie udostępnia systemu plików urządzenia.

Najpierw spróbuj samodzielnie. Rozwiązania są przykładami; inne poprawne sekwencje także mogą spełnić cel.

Spis treści

Zanim wyruszysz 3

Atlas poleceń 5

Przewodnik po krainach 10

01 / Port Latarni . . . 11
02 / Gaj Słów . . . 13
03 / Mosty Wersów . . . 14
04 / Obserwatorium Echa . . . 16
05 / Kuźnia Żaru . . . 17
06 / Biblioteka Luster . . . 19
07 / Pracownia Świtu . . . 21
08 / Wieża Poranka . . . 23
09 / Klify Wiatru . . . 25
10 / Przełęcz Tropicieli . . . 26
11 / Kamienne Kręgi . . . 28
12 / Wieża Horyzontów . . . 30
13 / Warsztat Tkaczy . . . 32
14 / Odlewnia Gramatyki . . . 34
15 / Sanktuarium Słów . . . 36
16 / Skarbiec Ograniczników . . . 38
17 / Kaplica Szeptów . . . 40
18 / Obóz Kartografów . . . 42
19 / Gabinet Ech . . . 44
20 / Komnata Dziewięciu . . . 47
21 / Port Skrybów . . . 50
22 / Mechaniczny Sad . . . 52
23 / Próby Tkaczy . . . 54
24 / Szczyt Początków . . . 56

Dalsza nauka 58

Zanim wyruszysz

Cel podróży

Celem podróży jest świadome operowanie tekstem: od pojedynczego ruchu po obiekty tekstowe, rejestry i makra. Każda kraina wprowadza małą rodzinę poleceń, a zadania wymagają użycia wskazanych narzędzi, nie tylko przypadkowego uzyskania właściwego tekstu.

Ukończenie gry oznacza przećwiczenie jej programu, nie znajomość wszystkich funkcji pełnego edytora Vim. Wracaj do ukończonych zadań i szukaj własnych, czytelnych rozwiązań.

Jak grać

Wybierz język, nadaj imię postaci i zaakceptuj regulamin. Kliknij planszę, aby skierować do niej klawiaturę. W trybie normalnym litery wykonują polecenia; po wejściu do wstawiania stają się tekstem. Esc pozwala wrócić do trybu normalnego. Na urządzeniu dotykowym korzystaj z klawiszy pod planszą i pól wpisywania.

Przed ruchem przeczytaj cel, porównaj zapis z tekstem docelowym i sprawdź wymagane polecenia. Wskazówki są stopniowane. Restart dotyczy bieżącego zadania, a mapa pozwala wracać do już odblokowanych krain. Przycisk Pomoc otwiera objaśnienia i podręcznik w dowolnym momencie. Esc podczas wstawiania wraca do trybu normalnego; w trybie normalnym, gdy żadne polecenie nie czeka na dokończenie, otwiera pauzę. Dostępny jest też przycisk pauzy. Ostatnie trzy zadania można rozgrywać jako opcjonalne próby czasowe. Czas orientacyjny jest dodatkowym wyzwaniem, nie warunkiem ukończenia programu. Najpierw ćwicz poprawność, dopiero potem tempo.

Zapis i prywatność

Imię, zgoda na regulamin i postęp są zapisywane w localStorage tej przeglądarki. Zapis nie jest kontem ani kopią w chmurze. Tryb prywatny, wyczyszczenie danych strony lub ograniczenia pamięci mogą go usunąć; pobieraj kopię zapisu, jeśli chcesz ją zachować lub przenieść na inne urządzenie.

Opcjonalna diagnostyka jest domyślnie wyłączona i ma osobny przełącznik w ustawieniach. Nie jest warunkiem rozpoczęcia gry. Obejmuje ograniczone dane techniczne o błędach, a nie imię, treść ćwiczeń czy pełny zapis podróży. Szczegóły przetwarzania danych opisuje regulamin.

Jak czytać klawisze

Wielkość liter ma znaczenie: w i W, p i P, i i I to różne polecenia. Zapis 3w oznacza cyfrę 3, a potem w; Ctrl-r oznacza przytrzymanie Control i naciśnięcie r. Znaki +, -, |, $, %, średnik oraz przecinek są rzeczywistymi klawiszami poleceń.

Polecenie takie jak ciw składa się z operatora c i obiektu tekstowego iw. Nazwy i teksty docelowe widoczne na tablicach należy wpisywać dokładnie, nawet gdy instrukcja jest w innym języku. Po poleceniach zaczynających się od : oraz wyszukiwaniu / lub ? naciśnij Enter. Sekwencje wpisuj kolejno, bez strzałek rozdzielających kroki. Oznaczenia <Esc>, <Enter>, <C-r> i <Space> znaczą odpowiednio klawisz Escape, Enter, Control+r i spację; nawiasów ostrych nie wpisuje się.

Gra a prawdziwy Vim

LUMEN jest edukacyjnym symulatorem wybranego zakresu Vima. Plansza reprezentuje bufor tekstowy, a jej widoczny fragment jest oknem. Polecenia przewijania zmieniają okno, nie treść. Pliki są wirtualne: gra nie odczytuje katalogów komputera i nie uruchamia poleceń systemowych.

Znaczenie komend odpowiada ćwiczonym operacjom, lecz gra nie zastępuje pełnego Vima z jego opcjami, wtyczkami i wszystkimi wyjątkami składni. Pomoc w grze oraz ten podręcznik opisują obsługiwany zakres.

Wiersz poleceń

Dwukropek otwiera wiersz poleceń. :w zapisuje wirtualny dokument, :e otwiera inny, :ls pokazuje bufory, a :b przełącza bufor. :marks wyświetla znaczniki; :delmarks i skrót :delm je usuwają, a :delmarks! czyści znaczniki lokalne. :reg pokazuje zawartość rejestrów.

:set nu i :set nonu włączają i wyłączają bezwzględne numery wierszy; :set nu! je przełącza. Odpowiednio :set rnu, :set nornu i :set rnu! sterują numerami względnymi. Polecenie zatwierdza Enter, a Esc je anuluje.

Rejestry

Rejestr jest schowkiem Vima. Zwykłe kopiowanie i usuwanie korzystają z rejestru nienazwanego; prefiks cudzysłowu wybiera inny rejestr. Małe litery a-z oznaczają rejestry nazwane, a zapis do A-Z dopisuje do odpowiadającego rejestru małej litery.

Rejestr 0 zachowuje ostatnią kopię, rejestry 1-9 historię większych usunięć, a rejestr - niewielkie usunięcie. Rejestr _ to czarna dziura: usuwa bez zastępowania pozostałych schowków. :reg pomaga sprawdzić, co rzeczywiście zostało zapamiętane.

Makra

Makro zapamiętuje serię działań, także ruchy kursora. Aby nagrać makro w rejestrze a, naciśnij qa, wykonaj potrzebne operacje i zakończ nagrywanie klawiszem q. @a odtwarza rejestr a, a @@ powtarza ostatnio odtworzone makro. Liczba przed odtworzeniem określa liczbę powtórzeń.

Przed wielokrotnym odtworzeniem sprawdź jedno wykonanie: dobra automatyzacja powinna kończyć się w przewidywalnej pozycji, gotowej na następny fragment tekstu.

Wirtualne pliki i bufory

Bufor jest otwartym dokumentem, a nazwa pliku identyfikuje jego wirtualny zapis. :w [nazwa] zachowuje tekst, :e nazwa otwiera dokument, :ls pokazuje listę, a :b nazwa lub numer przełącza bufor. Przed zmianą dokumentu zapisuj zamierzone poprawki.

Wszystko dzieje się wewnątrz gry i jej lokalnego zapisu. Eksport podróży służy do kopii zapasowej, nie zapisuje prawdziwego pliku źródłowego na dysku. Nie wpisuj do ćwiczeń haseł ani innych poufnych informacji.

<Esc> = Escape; <Enter> = Enter; <C-r> = Ctrl+r; <Space> = spacja. Strzałka oddziela fragmenty i nie jest klawiszem. Zachowuj wielkość liter.

Atlas poleceń

Polecenie	Działanie
`0`	Przejdź do pierwszej kolumny bieżącego wersu.
`hjkl`	h w lewo, j w dół, k w górę, l w prawo. Podstawowe ruchy kursora.
`h`	Jedno pole lub znak w lewo.
`j`	Jeden wers lub pole w dół.
`k`	Jeden wers lub pole w górę.
`l`	Jedno pole lub znak w prawo.
`w`	Przejdź do początku następnego słowa.
`b`	Wróć do początku słowa.
`e`	Przejdź na koniec słowa.
`^`	Przejdź do pierwszego znaku wersu, który nie jest spacją.
`$`	Przejdź na ostatni znak bieżącego wersu.
`gg`	Przejdź do pierwszego wersu.
`G`	Przejdź do ostatniego wersu.
`count`	Liczba powtarza następny ruch, np. 3w lub 2j.
`f`	Naciśnij f i znak, aby znaleźć jego następne wystąpienie w bieżącym wersie.
`;`	Powtórz ostatnie wyszukiwanie znaku przez f.
`/`	Wyszukaj tekst naprzód i zatwierdź Enter.
`n`	Powtórz wyszukiwanie w jego dotychczasowym kierunku.
`N`	Powtórz wyszukiwanie w kierunku przeciwnym do ostatniego / lub ?.
`x`	Usuń znak pod kursorem.
`r`	Zastąp znak pod kursorem następnym wpisanym znakiem.
`dd`	Wytnij bieżący wers i zachowaj go w rejestrze.
`dw`	Usuń od kursora do początku następnego słowa.
`u`	Cofnij ostatnią zmianę tekstu.
`Ctrl-r`	Ponów cofniętą zmianę.
`yy`	Skopiuj cały bieżący wers do rejestru.

Polecenie	Działanie
`yw`	Skopiuj tekst do początku następnego słowa.
`p`	Wklej tekst za kursorem, a całe wersy poniżej bieżącego.
`i`	Rozpocznij wstawianie przed kursorem.
`a`	Rozpocznij wstawianie za kursorem.
`A`	Rozpocznij wstawianie na końcu wersu.
`o`	Otwórz nowy wers poniżej i rozpocznij wstawianie.
`Esc`	Wróć do trybu normalnego lub anuluj oczekujące polecenie.
`:w`	Zapisz wirtualny dokument; opcjonalna nazwa wskazuje plik w grze.
`1 ... 9`	Liczba przed operatorem lub ruchem określa powtórzenia; 2d3w łączy oba liczniki.
`W`	Do początku następnego ciągu bez spacji; interpunkcja pozostaje częścią WORD.
`E`	Na koniec WORD, czyli ciągu znaków bez spacji.
`B`	Wstecz do początku WORD; znaki interpunkcyjne nie rozbijają go na słowa.
`ge`	Wstecz na koniec poprzedniego słowa.
`gE`	Wstecz na koniec poprzedniego WORD.
`+`	Do pierwszego znaku innego niż spacja w następnym wersie; liczba powtarza ruch.
`-`	Do pierwszego znaku innego niż spacja w poprzednim wersie.
`|`	Do kolumny wskazanej liczbą, np. 5|; bez liczby do kolumny 1.
`F`	Naciśnij F i znak, aby znaleźć go wstecz w bieżącym wersie.
`t`	Przed następnym wystąpieniem znaku w wersie: t i szukany znak.
`T`	Wstecz, zatrzymując się tuż za znalezionym znakiem.
`,`	Powtórz ostatnie f, F, t lub T w przeciwnym kierunku.
`*`	Wyszukaj naprzód całe słowo pod kursorem.
`#`	Wyszukaj wstecz całe słowo pod kursorem.
`?`	Otwórz wyszukiwanie wstecz; tekst zatwierdź Enter.
`%`	Przejdź do pasującego nawiasu (), [] lub {}.
`[{`	Wstecz do otwierającego nawiasu klamrowego otaczającego bloku.
`]}`	Naprzód do zamykającego nawiasu klamrowego otaczającego bloku.
`[(`	Wstecz do otaczającego otwierającego nawiasu okrągłego.

Polecenie	Działanie
`])`	Naprzód do otaczającego zamykającego nawiasu okrągłego.
`{`	Wstecz do granicy akapitu; puste wersy rozdzielają akapity.
`}`	Naprzód do granicy następnego akapitu.
`(`	Wstecz do początku zdania.
`)`	Naprzód do początku następnego zdania.
`zt`	Przewiń widok tak, aby bieżący wers znalazł się na górze.
`zz`	Wyśrodkuj bieżący wers w widoku, nie zmieniając tekstu.
`zb`	Przewiń bieżący wers na dół widoku.
`H`	Do pierwszego widocznego wersu okna.
`M`	Do środkowego widocznego wersu okna.
`L`	Do ostatniego widocznego wersu okna.
`nu / :set nu`	Włącz bezwzględne numery wierszy.
`nonu / :set nonu`	Wyłącz bezwzględne numery wierszy.
`nu! / :set nu!`	Przełącz widoczność bezwzględnych numerów wierszy.
`rnu / :set rnu`	Włącz numery względne, wskazujące odległość od kursora.
`nornu / :set nornu`	Wyłącz względne numery wierszy.
`rnu! / :set rnu!`	Przełącz względne numery wierszy.
`X`	Usuń znak przed kursorem.
`D`	Usuń od kursora do końca wersu.
`~`	Zmień wielkość litery pod kursorem.
`I`	Wstawiaj przy pierwszym znaku wersu innym niż spacja.
`O`	Otwórz nowy wers nad bieżącym i rozpocznij wstawianie.
`s`	Usuń znak pod kursorem i rozpocznij wstawianie.
`S`	Zastąp cały bieżący wers, przechodząc do wstawiania.
`d`	Operator usuwania: dodaj ruch lub obiekt, np. d$, diw lub d2w.
`y`	Operator kopiowania: połącz z ruchem lub obiektem tekstowym.
`c`	Operator zmiany: usuń wskazany obszar i rozpocznij wstawianie.
`cc`	Zmień cały bieżący wers i rozpocznij wstawianie.

Polecenie	Działanie
`C`	Zmień od kursora do końca wersu i rozpocznij wstawianie.
`Y`	Skopiuj cały bieżący wers; odpowiednik yy w tej grze.
`.`	Powtórz ostatnią zmianę tekstu, łącznie z wpisaną treścią.
`iw`	Wnętrze bieżącego słowa bez otaczających spacji; użyj z d, y lub c.
`aw`	Całe słowo wraz z przyległą spacją; obiekt dla operatora.
`iW`	Wnętrze WORD: ciąg bez białych znaków, także z interpunkcją.
`aW`	WORD wraz z otaczającą białą przestrzenią.
`is`	Wnętrze zdania, bez oddzielającej je białej przestrzeni.
`as`	Zdanie wraz z oddzielającą białą przestrzenią.
`ip`	Wnętrze akapitu bez otaczających pustych wersów.
`ap`	Akapit razem z oddzielającymi pustymi wersami.
`i[ / i]`	Wnętrze pasującej pary [] bez nawiasów; oba aliasy znaczą to samo.
`a[ / a]`	Cała para [] razem z nawiasami.
`i( / i) / ib`	Wnętrze pasującej pary (), bez nawiasów; ib jest aliasem.
`a( / a) / ab`	Cała para () z nawiasami; ab jest aliasem.
`i{ / i} / iB`	Wnętrze pasującej pary {}, bez klamer; iB jest aliasem.
`a{ / a} / aB`	Cała para {} razem z klamrami; aB jest aliasem.
`i< / i>`	Wnętrze pasującej pary <>, bez nawiasów ostrych.
`a< / a>`	Cała para <> wraz z nawiasami ostrymi.
`i"`	Tekst wewnątrz cudzysłowu podwójnego, bez znaków cudzysłowu.
`a"`	Tekst razem z otaczającymi cudzysłowami podwójnymi.
`i'`	Tekst wewnątrz pojedynczych apostrofów, bez ograniczników.
`a'`	Tekst wraz z otaczającymi pojedynczymi apostrofami.
`` i` ``	Tekst wewnątrz znaków `, bez tych ograniczników.
`` a` ``	Tekst wraz z otaczającymi znakami `.
`it`	Wnętrze pasującej pary znaczników HTML, bez samych znaczników.
`at`	Cały element wraz z otwierającym i zamykającym znacznikiem.
`m`	Ustaw znacznik: m i litera, np. ma, zapamiętują bieżącą pozycję.

Polecenie	Działanie
`'`	Apostrof i litera znacznika prowadzą do pierwszego znaku jego wersu.
`` ` ``	Znak `` ` `` i litera znacznika prowadzą do dokładnie zapamiętanej kolumny.
`:marks`	Pokaż zapamiętane znaczniki.
`:delmarks / :delm`	Usuń wskazane znaczniki, np. :delmarks a; :delm jest skrótem.
`:delmarks!`	Usuń wszystkie lokalne znaczniki.
`"`	Prefiks wyboru rejestru: cudzysłów, nazwa rejestru, potem operator lub p.
`""`	Rejestr nienazwany przechowuje ostatnio kopiowany lub usuwany tekst.
`"-`	Rejestr małego usunięcia: fragment krótszy niż cały wers.
`"_`	Czarna dziura: usuń bez nadpisywania innych rejestrów.
`"0`	Rejestr 0 zachowuje ostatnie kopiowanie, także po późniejszym usunięciu.
`:reg / :registers`	Pokaż rejestry; można wskazać ich nazwy, np. :reg a0.
`:e`	Otwórz wirtualny plik pod wskazaną nazwą.
`:ls`	Pokaż otwarte bufory i ich numery.
`:b`	Przełącz wirtualny bufor według nazwy lub numeru.
`q`	q i litera rozpoczynają nagrywanie makra; kolejne q je kończy.
`@`	Odtwórz makro z wybranego rejestru, np. @a; liczba daje powtórzenia.
`@@`	Ponownie odtwórz ostatnio użyte makro.
`"1 ... "9`	Historia większych usunięć: 1 to najnowsze, 9 najstarsze z zachowanych.
`"a ... "z`	Rejestr nazwany a-z: zachowaj tekst przez wskazanie litery przed operatorem.
`"A ... "Z`	Wielka litera A-Z dopisuje do odpowiedniego rejestru a-z zamiast go zastępować.
`P`	Wklej tekst przed kursorem lub cały wers nad bieżącym.
`:set`	Zmień opcje widoku, np. :set nu albo :set rnu!.
`:`	Otwórz wiersz poleceń; wpisz nazwę polecenia i zatwierdź Enter.
`z`	Prefiks przewijania: dokończ przez t, z lub b.
`:undo`	Cofnij ostatnią zmianę; wariant wiersza poleceń klawisza u.
`:redo`	Ponów cofniętą zmianę; wariant wiersza poleceń Ctrl-r.
`:delm!`	Skrót :delmarks!: usuń wszystkie lokalne znaczniki.

Przewodnik po krainach

Najpierw spróbuj samodzielnie. Rozwiązania są przykładami; inne poprawne sekwencje także mogą spełnić cel.

<Esc> = Escape; <Enter> = Enter; <C-r> = Ctrl+r; <Space> = spacja. Strzałka oddziela fragmenty i nie jest klawiszem. Zachowuj wielkość liter.

01 / Port Latarni

Każda podróż zaczyna się od ruchu

Morze przyniosło Cię do portu, w którym zgasły wszystkie latarnie. Neri znalazła zagubione iskry między kamieniami nabrzeża. Podnieś je, a zarys pierwszej ścieżki wróci do świata.

Zadanie 01 / Pierwsza iskra

Przesuń się w prawo przez l, zbierz iskrę, a potem wejdź wyżej przez k i dotrzyj do bramy.

Początek: wiersz 4, kolumna 3

Zbierz światła: (4, 6). Cel kursora: (2, 6).

```
1     #########
2     #.......#
3     #.......#
4     #.......#
5     #########
```

Przećwicz polecenia: l, k

Wskazówki: l przesuwa w prawo, k w górę. W tym zadaniu użyj obu tych klawiszy. Po zebraniu iskry droga jeszcze się nie kończy: dotrzyj do rozświetlonej bramy.

Przykładowa droga

```
lllkk
```

Zadanie 02 / Schody przypływu

Użyj h i j: zejdź z górnej ścieżki, zabierz iskrę i wróć do bramy po lewej.

Początek: wiersz 2, kolumna 8

Zbierz światła: (4, 6). Cel kursora: (4, 3).

```
1     #########
2     #.......#
3     #.......#
4     #.......#
5     #########
```

Przećwicz polecenia: h, j

Wskazówki: h prowadzi w lewo, j w dół. Potrzebujesz obu ruchów. Najpierw zbliż się do iskry, potem zejdź do niej przez j. Zebrane światło zabierz do bramy.

Przykładowa droga

```
hhjjhhh
```

Zadanie 03 / Rozświetl nabrzeże

Zbierz wszystkie pozostałe iskry. Gdy wróci światło, port pokaże drogę ku następnej wyspie.

Początek: wiersz 2, kolumna 2

Zbierz światła: (2, 8), (6, 8), (6, 2). Cel kursora: (4, 4).

```
1     #########
2     #.......#
3     #.#####.#
4     #...#...#
5     #.#####.#
6     #.......#
7     #########
```

Wskazówki: Przed pierwszym ruchem spójrz na całą ścieżkę i położenie świateł. Jeśli droga się kończy, wróć kilka pól. Możesz spokojnie próbować; pośpiech nie jest częścią zadania.

Przykładowa droga

`lllllljjjjhhhhhhkkll`

02 / Gaj Słów

Myśl słowami, nie pojedynczymi krokami

W tym gaju drzewa wyrastają ze słów. Cisza rozsunęła ich korzenie, a Ivo nie potrafi już przejść między zdaniami. Pokaże Ci ruchy, które odnajdują początek i koniec całych słów.

Zadanie 04 / Od korzenia do korzenia

Dotrzyj do wskazanego miejsca, przeskakując między początkami słów za pomocą w.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 10.

```
1     dew moss lantern river
```

Przećwicz polecenia: w

Wskazówki: w przesuwa do początku następnego słowa. Spacje oddzielają wyspy słów. w pokonuje taki odstęp jednym ruchem.

Przykładowa droga

ww

Zadanie 05 / Ślad za plecami

Odszukaj wcześniejsze słowo. Użyj b, aby wracać po ścieżce zapisów.

Początek: wiersz 1, kolumna 10

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 5.

```
1     dew moss lantern river
```

Przećwicz polecenia: b

Wskazówki: b cofa do początku słowa. Jeśli jesteś w środku słowa, pierwsze b wróci do jego początku. Następne zabierze Cię dalej wstecz.

Przykładowa droga

b

Zadanie 06 / Na końcu gałęzi

Zatrzymaj się na ostatniej literze właściwego słowa. Wypróbuj e.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 11.

```
1     soft silver light
```

Przećwicz polecenia: e

Wskazówki: e przesuwa na koniec słowa. Spójrz na podświetlony cel. Początek i koniec słowa to różne miejsca: wybierz ruch, który trafia dokładnie tam.

Przykładowa droga

we

03 / Mosty Wersów

Od jednej krawędzi do drugiej

Kamienne mosty pamiętają tylko początki i końce. Sela nauczy Cię odnajdywać ich krawędzie i łączyć ruch z liczbą. Dalekie przejście nie musi składać się z wielu osobnych naciśnięć.

Zadanie 07 / Pierwszy kamień

Odwiedź początek wersu przez 0, a następnie pierwszą literę przez ^.

Początek: wiersz 1, kolumna 10

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 4.

```
1        stone bridge
```

Przećwicz polecenia: 0, ^

Wskazówki: 0 prowadzi do pierwszej kolumny, nawet jeśli jest tam spacja. ^ pomija początkowe spacje. Naciśnij 0, a potem ^. Celem jest pierwsza litera, lecz w tym zadaniu poznajesz oba początki.

Przykładowa droga

`0^`

Zadanie 08 / Drugi brzeg

Skocz przez G do ostatniego wersu i dotrzyj na jego koniec przez $.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 3, kolumna 16.

```
1     a quiet river
2     under the bridge
3     the last lantern
```

Przećwicz polecenia: G, $

Wskazówki: G prowadzi do ostatniego wersu całego zapisu. $ do ostatniego znaku bieżącego wersu. Połącz oba ruchy: G, potem $. Nie musisz schodzić wers po wersie.

Przykładowa droga

`G$`

Zadanie 09 / Długi krok

Wróć na górę przez gg, przesuń się o trzy wersy przez 3j i wybierz pierwszą kolumnę przez 0.

Początek: wiersz 5, kolumna 5

Cel kursora: wiersz 4, kolumna 1.

```
1     north gate
2     mist
3     old steps
4     star bridge
5     last lantern
```

Przećwicz polecenia: gg, count, 0

Wskazówki: gg zabiera na pierwszy wers. Liczba 3 przed j powtarza ten ruch trzy razy. Użyj gg, potem 3j, a na końcu 0. Liczba jest częścią polecenia, a nie tekstem do wpisania.

Przykładowa droga

```
gg3j0
```

04 / Obserwatorium Echa

Znajdź to, czego nie widać od razu

Nad wyspą wciąż świecą gwiazdy, lecz ich nazwy rozsypały się po tablicach. Orin słyszy powracające echa. Naucz się wyszukiwać znaki i słowa, a odczytasz z nich drogę.

Zadanie 10 / Jedna wybrana gwiazda

Znajdź literę l w bieżącym wersie za pomocą f.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 8.

```
1     moss | lantern | stars
```

Przećwicz polecenia: f

Wskazówki: f czeka na szukany znak. W tym zadaniu jest nim l. Naciśnij f, potem l. Zatrzymasz się na następnym l bez przechodzenia przez każdą literę.

Przykładowa droga

`fl`

Zadanie 11 / Echo znaku

Znajdź następne b przez fb, a potem powtórz to wyszukanie średnikiem ;.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 11.

```
1     bell bell bell
```

Przećwicz polecenia: f, ;

Wskazówki: Po f naciśnij b. ; powtarza ostatnie wyszukiwanie pojedynczego znaku. Użyj fb, potem ;, aby dotrzeć do kolejnego b w tym samym wersie.

Przykładowa droga

`fb;`

Zadanie 12 / Powracające echo

Wyszukaj light przez /light i Enter. Użyj n, N i znów n, aby odnaleźć echo na końcowej tablicy.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 3, kolumna 10.

```
1     light sleeps
2     follow light
3     wake the light
```

Przećwicz polecenia: /, n, N

Wskazówki: n szuka kolejnego wystąpienia w tym samym kierunku, N wraca w kierunku przeciwnym. Wpisz /light, potwierdź Enter, a następnie użyj n, N, n. W tym zadaniu przećwicz oba kierunki.

Przykładowa droga

`/light → <Enter> → nNn`

05 / Kuźnia Żaru

Naprawiaj śmiało. Zawsze możesz cofnąć zmianę

W palenisku zostało dość żaru, by wykuć nowe litery. Asha nie wymaga bezbłędnych ruchów: dobry rzemieślnik potrafi również cofnąć nietrafioną zmianę. Oczyść uszkodzone zapisy i rozpal piec.

Zadanie 13 / Odłamek w zapisie

Usuń zbędny znak za pomocą x i przywróć właściwy tekst.

Początek: wiersz 1, kolumna 6

Stan początkowy

```
1     sparkx
```

Docelowy tekst

```
1     spark
```

Przećwicz polecenia: x

Wskazówki: x usuwa znak pod kursorem. Najpierw ustaw kursor na zbędnej literze. Po usunięciu spójrz na cały tekst, nie tylko na miejsce kursora.

Przykładowa droga

x

Zadanie 14 / Pamięć metalu

Zamień pierwsze c na g przez rg, cofnij zmianę przez u, a następnie ponów ją przez Ctrl-r.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     cold ember
2     cold ember
```

Docelowy tekst

```
1     gold ember
2     cold ember
```

Przećwicz polecenia: r, u, Ctrl-r

Wskazówki: r czeka na znak zastępujący literę pod kursorem. rg zmienia cold na gold. Po rg użyj u, a potem Ctrl-r. Cel to gold ember w pierwszym wersie i cold ember w drugim.

Przykładowa droga

`rg → u → <C-r>`

Zadanie 15 / Nowy kształt

Usuń pierwsze broken przez dw, a potem wytnij pozostały uszkodzony wers przez dd. Zostaw tylko dawn.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  broken broken
2  dawn
```

Docelowy tekst

```
1  dawn
```

Przećwicz polecenia: dw, dd

Wskazówki: dw usuwa fragment do następnego słowa. dd usuwa cały bieżący wers. Najpierw dw, następnie dd. Dwa różne rozmiary uszkodzeń, dwa narzędzia.

Przykładowa droga

`dwdd`

06 / Biblioteka Luster

Dobra myśl zasługuje na powtórzenie

Na półkach stoją księgi, których strony odbijają się w wodzie. Mira potrafi zachować słowo, zanim zniknie. Dzięki rejestrowi skopiujesz światło, a nawet przeniesiesz cały wers w nowe miejsce.

Zadanie 16 / Bliźniaczy wers

Skopiuj wers za pomocą yy i umieść jego odbicie poniżej przez p.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     light
2     sleep
```

Docelowy tekst

```
1     light
2     light
3     sleep
```

Przećwicz polecenia: yy, p

Wskazówki: yy kopiuje cały bieżący wers, nie usuwając oryginału. Po skopiowaniu p wkleja wers pod bieżącym. Najpierw wybierz miejsce, pod którym ma znaleźć się kopia.

Przykładowa droga

`yyp`

Zadanie 17 / Słowo w lustrze

Zachowaj słowo przez yw i wklej je w odpowiednie miejsce poleceniem p.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     glow moss
```

Docelowy tekst

```
1     glow glow moss
```

Przećwicz polecenia: yw, p

Wskazówki: yw kopiuje tekst do początku następnego słowa. Przy kopiowaniu fragmentu p wkleja go za kursorem. To inne zachowanie niż wklejanie całego wersu.

Przykładowa droga

`ywwhp`

Zadanie 18 / Nowa kolejność

Wytnij wers przez dd i przenieś go za pomocą p, aby odtworzyć właściwą kolejność.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  mist
2  sun
3  sky
```

Docelowy tekst

```
1  sun
2  mist
3  sky
```

Przećwicz polecenia: dd, p

Wskazówki: dd odkłada usunięty wers do tego samego rejestru, z którego korzysta p. Ustaw kursor w miejscu przeznaczenia po wycięciu. p umieści zapamiętany wers poniżej.

Przykładowa droga

`ddp`

07 / Pracownia Świtu

Pozostaw po sobie nowy zapis

Eno odnalazł puste miejsca w kronice. Tych słów nie da się odzyskać samym ruchem: trzeba je napisać. W pracowni odkryjesz rytm przechodzenia między działaniem a wstawianiem tekstu.

Zadanie 19 / Słowo, którego brak

Ustaw kursor, wejdź do wstawiania przez i i dopisz brakujący tekst.

Początek: wiersz 1, kolumna 5

Stan początkowy

```
1     the returns
```

Docelowy tekst

```
1     the dawn returns
```

Przećwicz polecenia: i, Esc

Wskazówki: i rozpoczyna wpisywanie przed kursorem. W trybie wstawiania litery stają się tekstem. Esc przywraca tryb normalny i polecenia ruchu.

Przykładowa droga

`i → dawn<Space> → <Esc>`

Zadanie 20 / Miejsce na więcej

Dopisz s przez a, wróć przez Esc, a potem dopisz spację i shine na końcu wersu przez A.

Początek: wiersz 1, kolumna 4

Stan początkowy

```
1     star
```

Docelowy tekst

```
1     stars shine
```

Przećwicz polecenia: a, A, Esc

Wskazówki: a rozpoczyna wpisywanie za kursorem. A rozpoczyna je na końcu całego wersu. Zamień star na stars przez a, s, Esc. Następnie A, spacja, shine, Esc dają stars shine.

Przykładowa droga

`as → <Esc> → A<Space>shine → <Esc>`

Zadanie 21 / Pieczęć kroniki

Otwórz nowy wers przez o, wpisz returns, wróć przez Esc i zapisz :w oraz Enter.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1      dawn
```

Docelowy tekst

```
1      dawn
2      returns
```

Przećwicz polecenia: o, Esc, :w

Wskazówki: o otwiera nowy wers poniżej i od razu włącza wstawianie. Pod dawn wpisz returns. Potem Esc, :w i Enter zatwierdzają ukończoną tablicę.

Przykładowa droga

`oreturns → <Esc> → :w → <Enter>`

08 / Wieża Poranka

Wszystkie ścieżki prowadzą ku światłu

Na szczycie czeka soczewka złożona z odłamków pierwszych wysp. Połącz poznane umiejętności, by przywołać pierwszy świt. Jego światło odsłoni dalsze krainy i drogę do mistrzostwa.

Zadanie 22 / Mapa w pamięci

Wytnij uszkodzony pierwszy wers przez dd, skopiuj dobry przez yy, wklej go przez p i zatwierdź :w.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     lost lost
2     keep the light
```

Docelowy tekst

```
1     keep the light
2     keep the light
```

Przećwicz polecenia: dd, yy, p, :w

Wskazówki: Po dd pozostaje keep the light. yy zachowuje cały ten wers, a p tworzy jego kopię poniżej. Użyj dd, yy, p, następnie :w i Enter. Na tablicy mają zostać dwa identyczne wersy keep the light.

Przykładowa droga

`ddyyp:w → <Enter>`

Zadanie 23 / Ostatnia naprawa

Znajdź sleep przez /sleep i Enter. Usuń je przez dw, dopisz sing na końcu przez A i zapisz :w.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     moss covers dawn
2     the bells sleep
```

Docelowy tekst

```
1     moss covers dawn
2     the bells sing
```

Przećwicz polecenia: /, dw, A, :w

Wskazówki: Wyszukiwanie ustawi Cię na sleep. dw usunie to słowo, a A pozwoli dokończyć wers. Zostaw pierwszy wers bez zmian. W drugim ma być the bells sing. Zakończ wstawianie przez Esc, potem :w i Enter.

Przykładowa droga

`/sleep → <Enter> → dwAsing → <Esc> → :w → <Enter>`

Zadanie 24 / Niech wróci światło

Usuń pierwszy wers, skopiuj pozostały, a w nowym wersie dopisz the dawn returns. Zapisz odtworzoną kronikę.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     the night stays
2     one small spark
```

Docelowy tekst

```
1     one small spark
2     one small spark
3     the dawn returns
```

Przećwicz polecenia: dd, yy, p, o, :w

Wskazówki: dd usuwa uszkodzony wers, yy i p tworzą drugie one small spark. o otwiera miejsce na ostatni wers. Po dd, yy, p użyj o i wpisz the dawn returns. Następnie Esc, :w i Enter przywołają pierwszy świt i otworzą dalszą drogę.

Przykładowa droga

`ddyypothe<Space>dawn<Space>returns → <Esc> → :w → <Enter>`

09 / Klify Wiatru

Słowa większe niż słowa

Wiatr niesie porwane wstęgi zapisu. Tavi pokazuje, jak przeskoczyć cały zapisany na wstędze fragment i wrócić po śladach bez liczenia liter.

Zadanie 25 / Wstęga bez przerw

Przeskocz całe one-two przez W i stań na początku three.four. Wymagane polecenia: W.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 9.

```
1     one-two three.four five
```

Przećwicz polecenia: W

Wskazówki: Do początku następnego ciągu bez spacji; interpunkcja pozostaje częścią WORD. Najpierw wykonaj jeden świadomy krok i sprawdź kursor lub tekst. Powtórzenia dodawaj dopiero, gdy rozumiesz pojedynczą operację.

Przykładowa droga

`W`

Zadanie 26 / Powrót granią

Porównaj E i B z ge oraz gE, a na końcu wróć do pierwszej kolumny. Wymagane polecenia: E · B · ge · gE.

Początek: wiersz 1, kolumna 23

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 1.

```
1     one-two three.four five
```

Przećwicz polecenia: E, B, ge, gE

Wskazówki: Na koniec WORD, czyli ciągu znaków bez spacji. Wstecz do początku WORD; znaki interpunkcyjne nie rozbijają go na słowa.

Przykładowa droga

`BEgegE0`

Zadanie 27 / Kroki odmierzone

Przećwicz + i -, dodaj licznik do ruchu i dotrzyj do litery t w third przez wybór kolumny. Wymagane polecenia: + · - · | · licznik.

Początek: wiersz 1, kolumna 4

Cel kursora: wiersz 3, kolumna 2.

```
1      first
2        second
3      third
```

Przećwicz polecenia: +, -, |, count

Wskazówki: Do pierwszego znaku innego niż spacja w następnym wersie; liczba powtarza ruch. Do pierwszego znaku innego niż spacja w poprzednim wersie.

Przykładowa droga

`+-2+2|`

10 / Przełęcz Tropicieli

Szukaj również za sobą

Na przełęczy drogę znaczą pojedyncze nacięcia. Ryn uczy patrzeć w obie strony i zatrzymywać się dokładnie tam, gdzie zaczyna się bezpieczny kamień.

Zadanie 28 / Pod prąd śladu

Znajdź a wstecz, wypróbuj t oraz T i odwróć kierunek przecinkiem, kończąc tuż przed ostatnim a. Wymagane polecenia: F · t · T · ,.

Początek: wiersz 1, kolumna 13

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 12.

```
1     a x a y a z a
```

Przećwicz polecenia: F, t, T, ,

Wskazówki: Naciśnij F i znak, aby znaleźć go wstecz w bieżącym wersie. Przed następnym wystąpieniem znaku w wersie: t i szukany znak.

Przykładowa droga

`FataTa,`

Zadanie 29 / Słowo przywołuje

Prześledź całe słowo glow w obie strony przez * i #. Zakończ na drugim glow pierwszego wersu. Wymagane polecenia: * · #.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 11.

```
1     glow moss glow
2     glow
```

Przećwicz polecenia: *, #

Wskazówki: Wyszukaj naprzód całe słowo pod kursorem. Wyszukaj wstecz całe słowo pod kursorem.

Przykładowa droga

#

Zadanie 30 / Droga wstecz

Szukaj star wstecz przez ?, przećwicz n i N, a potem zatrzymaj się na środkowym wystąpieniu. Wymagane polecenia: ? · n · N.

Początek: wiersz 3, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 2, kolumna 1.

```
1     star
2     star
3     star
```

Przećwicz polecenia: ?, n, N

Wskazówki: Otwórz wyszukiwanie wstecz; tekst zatwierdź Enter. Powtórz wyszukiwanie w jego dotychczasowym kierunku.

Przykładowa droga

`?star → <Enter> → nN`

11 / Kamienne Kręgi

Każde otwarcie ma domknięcie

Uma strzeże kręgów ukrytych jeden w drugim. Odczytaj nawiasy, granice zdań i oddechy akapitów, a kamienie przestaną wyglądać jak labirynt.

Zadanie 31 / Para kamieni

Zbadaj zagnieżdżone nawiasy przez % i ruchy granic bloków. Wróć do otwierającej klamry zewnętrznej. Wymagane polecenia: % · [(·]) · [{ ·]}.

Początek: wiersz 2, kolumna 5

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 1.

```
1     {
2       [a(b)c]
3     }
```

Przećwicz polecenia: %, [(,]), [{,]}

Wskazówki: Przejdź do pasującego nawiasu (), [] lub {}. Wstecz do otaczającego otwierającego nawiasu okrągłego.

Przykładowa droga

`% → [( → ]) → [{ → ]} → %`

Zadanie 32 / Między akapitami

Przejdź naprzód i wstecz między akapitami. Zatrzymaj się na pustym wersie oddzielającym north od south. Wymagane polecenia: { · }.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 3, kolumna 1.

```
1     north
2     path
3     [pusty wiersz]
4     south
5     gate
6     [pusty wiersz]
7     dawn
```

Przećwicz polecenia: {, }

Wskazówki: Wstecz do granicy akapitu; puste wersy rozdzielają akapity. Naprzód do granicy następnego akapitu.

Przykładowa droga

`}}{`

Zadanie 33 / Miejsce na oddech

Przejdź przez początki zdań w obu kierunkach i wróć do początku Second. Wymagane polecenia: (·).

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 14.

```
1     First light. Second light! Third light?
```

Przećwicz polecenia: (,)

Wskazówki: Wstecz do początku zdania. Naprzód do początku następnego zdania.

Przykładowa droga

```
)))(
```

12 / Wieża Horyzontów

Zmień perspektywę, nie treść

Okna wieży przesuwają się wzdłuż zwoju. Noa pokaże Ci różnicę między miejscem kursora a tym, co akurat widać przez okno.

Zadanie 34 / Wędrujące okno

Wypróbuj trzy ustawienia okna. Na końcu pokaż bieżący, piąty wers przy górnej krawędzi. Wymagane polecenia: zt · zz · zb.

Początek: wiersz 5, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 5, kolumna 1.

```
1     line one
2     line two
3     line three
4     line four
5     line five
6     line six
7     line seven
8     line eight
9     line nine
```

Górny widoczny wiersz: 5

Przećwicz polecenia: zt, zz, zb

Wskazówki: Przewiń widok tak, aby bieżący wers znalazł się na górze. Wyśrodkuj bieżący wers w widoku, nie zmieniając tekstu.

Przykładowa droga

```
ztzzzbzt
```

Zadanie 35 / Stały horyzont

Wyśrodkuj piąty wers, odwiedź górę i dół okna, a następnie wróć do jego środka. Wymagane polecenia: H · M · L.

Początek: wiersz 5, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 5, kolumna 1.

```
1     line one
2     line two
3     line three
4     line four
5     line five
6     line six
7     line seven
8     line eight
9     line nine
```

Górny widoczny wiersz: 3

Przećwicz polecenia: H, M, L

Wskazówki: Do pierwszego widocznego wersu okna. Do środkowego widocznego wersu okna.

Przykładowa droga

`zzHLM`

Zadanie 36 / Liczby przy drodze

Przećwicz włączanie, wyłączanie i przełączanie obu rodzajów numeracji. Zostaw numery bezwzględne włączone, względne wyłączone. Wymagane polecenia: nu · nonu · nu! · rnu · nornu · rnu!.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 1.

```
1     north
2     south
```

Numery bezwzględne: włączone

Numery względne: wyłączone

Przećwicz polecenia: nu, nonu, nu!, rnu, nornu, rnu!

Wskazówki: Włącz bezwzględne numery wierszy. Wyłącz bezwzględne numery wierszy.

Przykładowa droga

`:set<Space>nonu → <Enter> → :set<Space>nu → <Enter> → :set<Space>nu! → <Enter> → :set<Space>nu! → <Enter> → :set<Space>rnu → <Enter> → :set<Space>nornu → <Enter> → :set<Space>rnu! → <Enter> → :set<Space>rnu! → <Enter>`

13 / Warsztat Tkaczy

Nacinaj, dopisuj, zszywaj

Ada naprawia płótna utkane z liter. Czasem trzeba sięgnąć przed kursor, czasem ponad wers, a czasem rozpocząć cały ścieg od nowa.

Zadanie 37 / Przed nitką

Usuń x sprzed kursora, zmień DAWN na małe litery i odetnij junk. Zachowaj spację po dawn. Wymagane polecenia: X · ~ · D.

Początek: wiersz 1, kolumna 2

Stan początkowy

```
1     xDAWN junk
```

Docelowy tekst

```
1     dawn
```

Przećwicz polecenia: X, ~, D

Wskazówki: Usuń znak przed kursorem. Zmień wielkość litery pod kursorem.

Przykładowa droga

`X4~wD`

Zadanie 38 / Nacięcie i ścieg

Przez I dopisz the przed glow, zachowując wcięcie. Następnie przez O dodaj header w nowym wersie powyżej. Wymagane polecenia: I · O.

Początek: wiersz 1, kolumna 7

Stan początkowy

```
1        glow
```

Docelowy tekst

```
1     header
2        the glow
```

Przećwicz polecenia: I, O

Wskazówki: Wstawiaj przy pierwszym znaku wersu innym niż spacja. Otwórz nowy wers nad bieżącym i rozpocznij wstawianie.

Przykładowa droga

`Ithe<Space> → <Esc> → Oheader → <Esc>`

Zadanie 39 / Nowa warstwa

Zastąp pojedyncze x tekstem sun przez s, a cały drugi wers tekstem moon przez S. Wymagane polecenia: s · S.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     x
2     bad line
```

Docelowy tekst

```
1     sun
2     moon
```

Przećwicz polecenia: s, S

Wskazówki: Usuń znak pod kursorem i rozpocznij wstawianie. Zastąp cały bieżący wers, przechodząc do wstawiania.

Przykładowa droga

`ssun → <Esc> → jSmoon → <Esc>`

14 / Odlewnia Gramatyki

Czynność i jej zasięg

Keris odlewa polecenia z dwóch części: co zrobić i na czym. Poznaj operator, dobierz ruch i odkryj, ile sensu mieści krótka składnia.

Zadanie 40 / Czasownik i droga

Porównaj zmianę słowa przez c, całego wersu przez cc i końcówki przez C. Otrzymaj warm sun oraz fixed. Wymagane polecenia: c · cc · C.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  cold moss
2  broken
```

Docelowy tekst

```
1  warm sun
2  fixed
```

Przećwicz polecenia: c, cc, C

Wskazówki: Operator zmiany: usuń wskazany obszar i rozpocznij wstawianie. Zmień cały bieżący wers i rozpocznij wstawianie.

Przykładowa droga

`cewarm → <Esc> → jccfixed → <Esc> → ggwCsun → <Esc>`

Zadanie 41 / Zachowaj i wstaw

Skopiuj słowo operatorem y i wstaw je przed kursorem przez P. Wypróbuj też Y oraz usunięcie, zachowując north. Wymagane polecenia: y · Y · P · d.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  red blue
2  north
```

Docelowy tekst

```
1  red red blue
2  north
```

Przećwicz polecenia: y, Y, P, d

Wskazówki: Operator kopiowania: połącz z ruchem lub obiektem tekstowym. Skopiuj cały bieżący wers; odpowiednik yy w tej grze.

Przykładowa droga

`ywwPYpdd`

Zadanie 42 / Jeszcze raz

Usuń pierwsze bad przez dw, a dwa następne przez powtórzenie zmiany. Pozostaw tylko light. Wymagane polecenia: dw · ..

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     bad bad bad light
```

Docelowy tekst

```
1     light
```

Przećwicz polecenia: dw, .

Wskazówki: Usuń od kursora do początku następnego słowa. Powtórz ostatnią zmianę tekstu, łącznie z wpisaną treścią.

Przykładowa droga

`dw..`

15 / Sanktuarium Słów

Wybieraj znaczenie, nie odległość

Eli nie mierzy tekstu liczbą znaków. W sanktuarium słowo, zdanie i akapit stają się gotowymi naczyniami dla Twojej intencji.

Zadanie 43 / Serce słowa

Porównaj iw i aw: usuń wnętrze moss, a potem całe blue z przyległą przestrzenią. Pozostaw red. Wymagane polecenia: iw · aw.

Początek: wiersz 1, kolumna 6

Stan początkowy

```
1     red moss blue
```

Docelowy tekst

```
1     red
```

Przećwicz polecenia: iw, aw

Wskazówki: Wnętrze bieżącego słowa bez otaczających spacji; użyj z d, y lub c. Całe słowo wraz z przyległą spacją; obiekt dla operatora.

Przykładowa droga

`diwwdaw`

Zadanie 44 / Duże słowo

Potraktuj moss.green jako jeden WORD. Przećwicz iW oraz aW i pozostaw tylko red. Wymagane polecenia: iW · aW.

Początek: wiersz 1, kolumna 7

Stan początkowy

```
1     red moss.green blue
```

Docelowy tekst

```
1     red
```

Przećwicz polecenia: iW, aW

Wskazówki: Wnętrze WORD: ciąg bez białych znaków, także z interpunkcją. WORD wraz z otaczającą białą przestrzenią.

Przykładowa droga

`diWwdaW`

Zadanie 45 / Zdania i akapity

Skopiuj wnętrze i całość zdania, potem wnętrze akapitu. Usuń akapit alpha/beta wraz z odstępem, zachowując zdania i keep. Wymagane polecenia: is · as · ip · ap.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     One. Two.
2     [pusty wiersz]
3     alpha
4     beta
5     [pusty wiersz]
6     keep
```

Docelowy tekst

```
1     One. Two.
2     [pusty wiersz]
3     keep
```

Przećwicz polecenia: is, as, ip, ap

Wskazówki: Wnętrze zdania, bez oddzielającej je białej przestrzeni. Zdanie wraz z oddzielającą białą przestrzenią.

Przykładowa droga

```
yisyasjjyipdap
```

16 / Skarbiec Ograniczników

Wnętrze i otaczająca je rama

Sen pilnuje szkatułek, które mieszczą się jedna w drugiej. Wybierz samą zawartość albo całą ramę, a różne nazwy kluczy otworzą te same zamki.

Zadanie 46 / Kwadrat i okrąg

Skopiuj zawartość i ramy [] oraz () każdym podanym aliasem. Na końcu rejestr nienazwany ma zawierać całe (glow). Wymagane polecenia: i[· a[· i] · a] · i(· a(· i) · a) · ib · ab.

Początek: wiersz 1, kolumna 3

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 8.

```
1     [moss] (glow)
```

Rejestr ""

```
1     (glow)
```

Przećwicz polecenia: i[, a[, i], a], i(, a(, i), a), ib, ab

Wskazówki: Wnętrze pasującej pary [] bez nawiasów; oba aliasy znaczą to samo. Cała para [] razem z nawiasami.

Przykładowa droga

`yi[ya[yi]ya]f(yi(ya(yi)ya)yibyab`

Zadanie 47 / Kąty i aliasy

Porównaj wszystkie aliasy {} i <>. Na końcu zachowaj w rejestrze całe <dawn>, razem z ramą. Wymagane polecenia: i{ · a{ · i} · a} · iB · aB · i< · a< · i> · a>.

Początek: wiersz 1, kolumna 3

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 9.

```
1     {ember} <dawn>
```

Rejestr ""

```
1     <dawn>
```

Przećwicz polecenia: i{, a{, i}, a}, iB, aB, i<, a<, i>, a>

Wskazówki: Wnętrze pasującej pary {}, bez klamer; iB jest aliasem. Cała para {} razem z klamrami; aB jest aliasem.

Przykładowa droga

`yi{ya{yi}ya}yiByaBf<yi<ya<yi>ya>`

Zadanie 48 / Cała rama

Zmień wnętrze (seed) na bloom bez usuwania nawiasów, a następnie usuń całe [noise]. Wymagane polecenia: i(· a[.

Początek: wiersz 1, kolumna 11

Stan początkowy

```
1     [noise] (seed) {ash} <sky>
```

Docelowy tekst

```
1      (bloom) {ash} <sky>
```

Przećwicz polecenia: i(, a[

Wskazówki: Wnętrze pasującej pary (), bez nawiasów; ib jest aliasem. Cała para [] razem z nawiasami.

Przykładowa droga

```
ci(bloom → <Esc> → 0da[
```

17 / Kaplica Szeptów

Posłuchaj tego, co między znakami

Yuna przechowuje wiadomości w cudzysłowach i znacznikach. Aby usłyszeć treść, naucz się odróżniać głos od jego oprawy.

Zadanie 49 / Dwa ciche głosy

Porównaj wnętrze i całość obu rodzajów cudzysłowów. Na końcu skopiuj całe pojedynczo cytowane glow. Wymagane polecenia: i" · a" · i' · a'.

Początek: wiersz 1, kolumna 3

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 8.

```
1     "moss" 'glow'
```

Rejestr ""

```
1     'glow'
```

Przećwicz polecenia: i", a", i', a'

Wskazówki: Tekst wewnątrz cudzysłowu podwójnego, bez znaków cudzysłowu. Tekst razem z otaczającymi cudzysłowami podwójnymi.

Przykładowa droga

`yi"ya"f'yi'ya'`

Zadanie 50 / Szept i znacznik

Skopiuj wnętrze i całość zapisu w znakach `, a potem elementu HTML. Zachowaj całe <b>glow</b>. Wymagane polecenia: i` · a` · it · at.

Początek: wiersz 1, kolumna 3

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 8.

```
1     `seed` <b>glow</b>
```

Rejestr ""

```
1     <b>glow</b>
```

Przećwicz polecenia: i`, a`, it, at

Wskazówki: Tekst wewnątrz znaków `, bez tych ograniczników. Tekst wraz z otaczającymi znakami `.

Przykładowa droga

`yi`ya`f<yityat`

Zadanie 51 / Zagnieżdżona wiadomość

Zmień tylko treść elementu p na new, pozostawiając znaczniki. Usuń całe cytowane noise i zachowaj końcową spację. Wymagane polecenia: it · a".

Początek: wiersz 1, kolumna 5

Stan początkowy

```
1      <p>old</p> "noise"
```

Docelowy tekst

```
1      <p>new</p>
```

Przećwicz polecenia: it, a"

Wskazówki: Wnętrze pasującej pary znaczników HTML, bez samych znaczników. Tekst razem z otaczającymi cudzysłowami podwójnymi.

Przykładowa droga

`citnew → <Esc> → f"da"`

18 / Obóz Kartografów

Zostaw punkt, do którego wrócisz

Aro rysuje mapy, których nie rozwieje wiatr. Zapamiętaj miejsce, wróć do wersu lub dokładnej kolumny i usuń znaki, które już nie prowadzą dalej.

Zadanie 52 / Postaw drogowskaz

Ustaw znacznik a w drugim wersie. Porównaj skok do wersu z powrotem do dokładnej kolumny i wróć na zapisane miejsce. Wymagane polecenia: m · ' · `.

Początek: wiersz 2, kolumna 5

Cel kursora: wiersz 2, kolumna 5.

```
1       north
2       south
3       dawn
```

Znacznik a: wiersz 2, kolumna 5

Przećwicz polecenia: m, ', `

Wskazówki: Ustaw znacznik: m i litera, np. ma, zapamiętują bieżącą pozycję. Apostrof i litera znacznika prowadzą do pierwszego znaku jego wersu.

Przykładowa droga

`magg'agg`a`

Zadanie 53 / Odczytaj mapę

Ustaw a i b w sąsiednich kolumnach, pokaż listę znaczników i usuń tylko a skrótem :delm. Wymagane polecenia: :marks · :delm.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 2.

```
1     path
```

Znacznik b: wiersz 1, kolumna 2

Usunięte znaczniki: a

Otwarta lista: Znaczniki

Przećwicz polecenia: :marks, :delm

Wskazówki: Pokaż zapamiętane znaczniki. Usuń wskazane znaczniki, np. :delmarks a; :delm jest skrótem.

Przykładowa droga

`malmb → :marks → <Enter> → :delm<Space>a → <Enter>`

Zadanie 54 / Wymaż dawny szlak

Przećwicz usuwanie zakresu znaczników, pełne :delmarks! i skrót :delm!. Na końcu usuń a, b i c. Wymagane polecenia: :delmarks · :delmarks! · :delm!.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 2.

```
1     path
```

Usunięte znaczniki: a, b, c

Przećwicz polecenia: :delmarks, :delmarks!, :delm!

Wskazówki: Usuń wskazane znaczniki, np. :delmarks a; :delm jest skrótem. Usuń wszystkie lokalne znaczniki.

Przykładowa droga

`malmb → :delmarks<Space>a-b → <Enter> → ma → :delmarks! → <Enter> → mc → :delm! → <Enter>`

19 / Gabinet Ech

Schowek może mieć imię

Esme przechowuje echa w osobnych szufladkach. Jedno zachowasz, do drugiego dopiszesz, a niepotrzebny szmer wypuścisz tak, by niczego nie zagłuszył.

Zadanie 55 / Echo bez imienia

Usuń a, odzyskaj je z rejestru małego usunięcia i skopiuj całe ab przez jawny rejestr nienazwany. Wymagane polecenia: "- · "" · x · yy · P.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Docelowy tekst

```
1      ab
```

Rejestr ""

```
1      ab
```

Rejestr "-

```
1      a
```

Przećwicz polecenia: "-, "", x, yy, P

Wskazówki: Rejestr małego usunięcia: fragment krótszy niż cały wers. Rejestr nienazwany przechowuje ostatnio kopiowany lub usuwany tekst.

Przykładowa droga

`x"-P""yy`

Zadanie 56 / Więcej bez nadpisania

Zachowaj moss w a, dopisz glow przez A, a następnie wklej oba wersy. Sprawdź treść rejestru a. Wymagane polecenia: "a · "A · p.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     moss
2     glow
```

Docelowy tekst

```
1     moss
2     moss
3     glow
4     glow
```

Rejestr "a

```
1     moss
2     glow
```

Przećwicz polecenia: "a, "A, p

Wskazówki: Rejestr nazwany a-z: zachowaj tekst przez wskazanie litery przed operatorem. Wielka litera A-Z dopisuje do odpowiedniego rejestru a-z zamiast go zastępować.

Przykładowa droga

`"ayyj"Ayygg"ap`

Zadanie 57 / Cisza chroni kopię

Zachowaj keep w a, usuń trash do czarnej dziury i wstaw zachowaną kopię przed bieżącym wersem. Wymagane polecenia: "_ · "a · dd · P.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  keep
2  trash
```

Docelowy tekst

```
1  keep
2  keep
```

Rejestr "a

```
1  keep
```

Rejestr ""

```
1  keep
```

Przećwicz polecenia: "_, "a, dd, P

Wskazówki: Czarna dziura: usuń bez nadpisywania innych rejestrów. Rejestr nazwany a-z: zachowaj tekst przez wskazanie litery przed operatorem.

Przykładowa droga

`"ayyj"_dd"aP`

20 / Komnata Dziewięciu

Pamięć ma swoją kolejność

Nona pamięta nie tylko to, co zniknęło ostatnio. Otwórz kolejne szuflady historii i przekonaj się, że usunięcie nie musi być pożegnaniem.

Zadanie 58 / Ostatnia kopia

Skopiuj light, usuń dust, a potem odzyskaj kopię z rejestru 0. Rejestr 1 ma nadal pamiętać dust. Wymagane polecenia: "0 · dd.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     light
2     dust
```

Docelowy tekst

```
1     light
2     light
```

Rejestr "0

```
1     light
```

Rejestr "1

```
1     dust
```

Przećwicz polecenia: "0, dd

Wskazówki: Rejestr 0 zachowuje ostatnie kopiowanie, także po późniejszym usunięciu. Wytnij bieżący wers i zachowaj go w rejestrze.

Przykładowa droga

```
yyjdd"0p
```

Zadanie 59 / Łańcuch pożegnań

Usuń dziewięć wersów i sprawdź rejestry historii od 1 do 9. Przywróć najstarszy one nad keep. Wymagane polecenia: "1 · "2 · "3 · "4 · "5 · "6 · "7 · "8 · "9.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     one
2     two
3     three
4     four
5     five
6     six
7     seven
8     eight
9     nine
10    keep
```

Docelowy tekst

```
1     one
2     keep
```

Rejestr "1

```
1     nine
```

Rejestr "2

```
1     eight
```

Rejestr "3

```
1     seven
```

Rejestr "4

```
1     six
```

Rejestr "5

```
1     five
```

Rejestr "6

```
1     four
```

Rejestr "7

```
1     three
```

Rejestr "8

```
1     two
```

Rejestr "9

```
1     one
```

Przećwicz polecenia: "1, "2, "3, "4, "5, "6, "7, "8, "9

Wskazówki: Historia większych usunięć: 1 to najnowsze, 9 najstarsze z zachowanych. Historia większych usunięć: 1 to najnowsze, 9 najstarsze z zachowanych.

Przykładowa droga

`dd........ → "1pu → "2pu → "3pu → "4pu → "5pu → "6pu → "7pu → "8pu → "9P`

Zadanie 60 / Odczytaj szuflady

Skopiuj one do a, a następnie otwórz podgląd rejestrów. Sprawdź, że a oraz 0 pamiętają ten sam wers. Wymagane polecenia: :reg.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 1.

```
1      one
2      two
```

Rejestr "0

```
1      one
```

Rejestr "a

```
1      one
```

Otwarta lista: Rejestry

Przećwicz polecenia: :reg

Wskazówki: Pokaż rejestry; można wskazać ich nazwy, np. :reg a0. Najpierw wykonaj jeden świadomy krok i sprawdź kursor lub tekst. Powtórzenia dodawaj dopiero, gdy rozumiesz pojedynczą operację.

Przykładowa droga

`"ayy → :reg → <Enter>`

21 / Port Skrybów

Wiele stron, jedna podróż

Tero przewozi dokumenty między wirtualnymi przystaniami. Zapisuj to, co chcesz zachować, i przełączaj otwarte strony bez gubienia ich nazw.

Zadanie 61 / Zapamiętana strona

Zapisz dawn rises w notes.txt, popraw echo.txt na awake i zapisz go. Wróć do notes.txt bez utraty zmian. Wymagane polecenia: :w · :e · c.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  dawn
```

Docelowy tekst

```
1  dawn rises
```

Aktywny bufor: notes.txt

Zapisany wirtualny plik: notes.txt

```
1  dawn rises
```

Zapisany wirtualny plik: echo.txt

```
1  awake
```

Przećwicz polecenia: :w, :e, c

Wskazówki: Zapisz wirtualny dokument; opcjonalna nazwa wskazuje plik w grze. Otwórz wirtualny plik pod wskazaną nazwą.

Przykładowa droga

```
A<Space>rises → <Esc> → :w → <Enter> → :e<Space>echo.txt → <Enter> → ccawake → <Esc> → :w → <Enter> → :e<Space>notes.txt → <Enter>
```

Zadanie 62 / Inna przystań

Otwórz beta.txt, pokaż listę buforów i wróć po nazwie do alpha.txt. Wymagane polecenia: :e · :ls · :b.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Cel kursora: wiersz 1, kolumna 1.

```
1  north
```

Aktywny bufor: alpha.txt

Otwarta lista: Bufory

Przećwicz polecenia: :e, :ls, :b

Wskazówki: Otwórz wirtualny plik pod wskazaną nazwą. Pokaż otwarte bufory i ich numery.

Przykładowa droga

```
:e<Space>beta.txt → <Enter> → :ls → <Enter> → :b<Space>alpha.txt → <Enter>
```

Zadanie 63 / Przeprawa między buforami

Zapisz kopię jako final.txt, otwórz ją i porównaj przełączanie buforów numerami. Zakończ w final.txt. Wymagane polecenia: :w · :e · :b.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Docelowy tekst

```
1     light
```

Aktywny bufor: final.txt

Zapisany wirtualny plik: final.txt

```
1     light
```

Przećwicz polecenia: :w, :e, :b

Wskazówki: Zapisz wirtualny dokument; opcjonalna nazwa wskazuje plik w grze. Otwórz wirtualny plik pod wskazaną nazwą.

Przykładowa droga

```
:w<Space>final.txt → <Enter> → :e<Space>final.txt → <Enter> → :b<Space>1 → <Enter> → :b<Space>2 → <Enter>
```

22 / Mechaniczny Sad

Niech dobry ruch wyda wiele owoców

Omi nastawia delikatne mechanizmy w sadzie. Nagraj jeden niezawodny cykl, sprawdź jego koniec i pozwól mu pracować przy kolejnych gałęziach.

Zadanie 64 / Mała maszyna

Nagraj w a dopisanie ! i przejście do kolejnego wersu. Odtwórz raz, aby zmienić dwa pierwsze dawn. Wymagane polecenia: q · @.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1	dawn
2	dawn
3	dawn
```

Docelowy tekst

```
1	dawn!
2	dawn!
3	dawn
```

Nagrane makra: a

Przećwicz polecenia: q, @

Wskazówki: q i litera rozpoczynają nagrywanie makra; kolejne q je kończy. Odtwórz makro z wybranego rejestru, np. @a; liczba daje powtórzenia.

Przykładowa droga

`qaA! → <Esc> → jq@a`

Zadanie 65 / Sad się powtarza

Nagraj dodanie + na początku wersu i przejście dalej. Użyj @a i @@, zostawiając czwarty seed bez zmian. Wymagane polecenia: q · @ · @@.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  seed
2  seed
3  seed
4  seed
```

Docelowy tekst

```
1  +seed
2  +seed
3  +seed
4  seed
```

Nagrane makra: a

Przećwicz polecenia: q, @, @@

Wskazówki: q i litera rozpoczynają nagrywanie makra; kolejne q je kończy. Odtwórz makro z wybranego rejestru, np. @a; liczba daje powtórzenia.

Przykładowa droga

`qaI+ → <Esc> → jq@a@@`

Zadanie 66 / Jeszcze raz, dokładnie

Nagraj usunięcie jednego x, a potem odtwórz makro trzy razy. Zostaw samo light. Wymagane polecenia: q · @ · licznik.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  xxxxlight
```

Docelowy tekst

```
1  light
```

Nagrane makra: a

Przećwicz polecenia: q, @, count

Wskazówki: q i litera rozpoczynają nagrywanie makra; kolejne q je kończy. Odtwórz makro z wybranego rejestru, np. @a; liczba daje powtórzenia.

Przykładowa droga

`qaxq3@a`

23 / Próby Tkaczy

Składaj poznane wzory

Vel rozciąga przed Tobą długi wzór. Liczniki, powtórzenie zmiany i makro są różnymi narzędziami: wybierz takie, które wyraża zamierzoną pracę.

Zadanie 67 / Dwa liczniki

Połącz licznik operatora i ruchu: usuń sześć słów jednym 2d3w i zachowaj keep. Wymagane polecenia: licznik · dw.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1      one two three four five six keep
```

Docelowy tekst

```
1      keep
```

Przećwicz polecenia: count, dw

Wskazówki: Liczba przed operatorem lub ruchem określa powtórzenia; 2d3w łączy oba liczniki. Usuń od kursora do początku następnego słowa.

Przykładowa droga

`2d3w`

Zadanie 68 / Ten sam splot

Usuń x, cofnij i ponów zmianę poleceniami :undo oraz :redo, a potem powtórz usunięcie kropką. Wymagane polecenia: :undo · :redo · ..

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1      xxdawn
```

Docelowy tekst

```
1      dawn
```

Przećwicz polecenia: :undo, :redo, .

Wskazówki: Cofnij ostatnią zmianę; wariant wiersza poleceń klawisza u. Ponów cofniętą zmianę; wariant wiersza poleceń Ctrl-r.

Przykładowa droga

`x → :undo → <Enter> → :redo → <Enter> → .`

Zadanie 69 / Niezawodny wzór

Nagraj usunięcie ash i przejście w dół, powtórz cykl dwa razy, sprawdź rejestr 0 na keep i cofnij próbną kopię. Wymagane polecenia: q · @ · licznik · "0.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1  ash dawn
2  ash dawn
3  ash dawn
4  keep
```

Docelowy tekst

```
1  dawn
2  dawn
3  dawn
4  keep
```

Rejestr "0

```
1  keep
```

Nagrane makra: a

Przećwicz polecenia: q, @, count, "0

Wskazówki: q i litera rozpoczynają nagrywanie makra; kolejne q je kończy. Odtwórz makro z wybranego rejestru, np. @a; liczba daje powtórzenia.

Przykładowa droga

`qadwjq2@ayy"0Pu`

24 / Szczyt Początków

Cały archipelag w jednym zapisie

Luma czeka tam, gdzie spotykają się wszystkie ścieżki. Nie przywołuje nowych mocy: prosi, by połączyć pamięć, precyzję i wyobraźnię w ostatnią pracę.

Zadanie 70 / Zapis bez szumu

Zmień wnętrze znacznika na light, usuń całe [noise] oraz pusty wers, a potem zapisz dokument. Wymagane polecenia: it · a[· dd · :w.

Początek: wiersz 1, kolumna 5

Stan początkowy

```
1     <p>old</p>
2     [noise]
3     keep
```

Docelowy tekst

```
1     <p>light</p>
2     keep
```

Przećwicz polecenia: it, a[, dd, :w

Wskazówki: Wnętrze pasującej pary znaczników HTML, bez samych znaczników. Cała para [] razem z nawiasami.

Przykładowa droga

`citlight → <Esc> → jda[dd → :w → <Enter>`

Zadanie 71 / Dokładna droga powrotna

Zapamiętaj dwa miejsca znacznikami A i a. Połącz dokładne skoki z wyszukiwaniem w obu kierunkach i wróć do dawn. Wymagane polecenia: m · ` · / · ? · n.

Początek: wiersz 1, kolumna 6

Cel kursora: wiersz 3, kolumna 6.

```
1     star north
2     star south
3     star dawn
```

Znacznik A: wiersz 1, kolumna 6

Znacznik a: wiersz 3, kolumna 6

Przećwicz polecenia: m, `, /, ?, n

Wskazówki: Ustaw znacznik: m i litera, np. ma, zapamiętują bieżącą pozycję. Znak ` i litera znacznika prowadzą do dokładnie zapamiętanej kolumny.

Przykładowa droga

`mA/dawn → <Enter> → ma`A?star → <Enter> → n`a`

Zadanie 72 / Wszystkie światła, jedno niebo

Nagraj zmianę sleep na wake i wykonaj ją w trzech wersach. Pobierz ostatni wers z message.txt, wstaw do dawn.txt i zapisz. Wymagane polecenia: q · @ · @@ · :w · :e · yy · "0 · p.

Początek: wiersz 1, kolumna 1

Stan początkowy

```
1     sleep
2     sleep
3     sleep
```

Docelowy tekst

```
1     wake
2     wake
3     wake
4     the dawn returns
```

Rejestr "0

```
1     the dawn returns
```

Aktywny bufor: dawn.txt

Zapisany wirtualny plik: dawn.txt

```
1     wake
2     wake
3     wake
4     the dawn returns
```

Zapisany wirtualny plik: message.txt

```
1     the dawn returns
```

Nagrane makra: a

Przećwicz polecenia: q, @, @@, :w, :e, yy, "0, p

Wskazówki: q i litera rozpoczynają nagrywanie makra; kolejne q je kończy. Odtwórz makro z wybranego rejestru, np. @a; liczba daje powtórzenia.

Przykładowa droga

`qaccwake → <Esc> → jq@a@@ → :w → <Enter> → :e<Space>message.txt → <Enter> → yy → :e<Space>dawn.txt → <Enter> → "0p → :w → <Enter>`

Dalsza nauka

Podręcznik opisuje edukacyjny podzbiór obsługiwany przez grę. Wirtualne pliki pozostają w przeglądarce; gra nie udostępnia systemu plików urządzenia.

Vim documentation

Motions and text objects
https://vimhelp.org/motion.txt.html

Editing and registers
https://vimhelp.org/change.txt.html

Macros
https://vimhelp.org/usr_10.txt.html

Files and buffers
https://vimhelp.org/usr_22.txt.html