

📖 Tekstbasert eventyrspill - del 1: Valg og grener

LØSNINGSFORSLAG

6.-9. trinn · 35 min · SkapLab – Python

Hva du skal lære

Bygge et enkelt tekstspill med if/elif/else der spilleren velger retning. Forstå hvordan brukerinput styrer programflyten.

Kodeeksempel

```
print("Du våkner i en mørk skog.")
print("Foran deg ser du to stier.")
print()

valg = input("Velger du [1] venstre sti eller [2] høyre sti? ")

if valg == "1":
    print("Du går til venstre og finner en hytte.")
    print("Inne i hytta er det mat og varme. Du vinner!")
elif valg == "2":
    print("Du går til høyre og møter en bjørn.")
    print("Du løper tilbake – game over.")
else:
    print("Ugyldig valg. Prøv igjen!")
```

Oppgaver

1. Kjør eksempelkode i IDLE eller Mu Editor.
2. Legg til et nytt alternativ [3] som fører til en tredje utgang.
3. Gjør hytte-greinen lengre: legg til et nytt valg inne i hytta.
4. Legg til spillerens navn: spør med input() og bruk det i historien.
5. Lag din egen startscene med minst 3 valgmuligheter.
6. Utfordring: lag en runde med minst 4 nivåer (valg i valg i valg i valg).

Løsningsforslag

```
navn = input("Hva heter du, eventyrer? ")
print(f"\nVelkommen, {navn}! Du står ved inngangen til Skogriket.")

valg1 = input("Velger du [1] skogen, [2] fjellet eller [3] havet? ")
```

```
if valg1 == "1":
    print("Du vandrer inn i skogen og finner et gammelt tempel.")
    valg2 = input("Går du [1] inn eller [2] rundt? ")
    if valg2 == "1":
        print("Inne i tempelet finner du skatten! Du vinner, " + navn + "!")
    else:
        print("Du snubler og faller i en grøft. Game over.")
elif valg1 == "2":
    print("Fjelltoppen er kald og glatt. Du faller ned. Game over.")
elif valg1 == "3":
    print("En fiskebåt tar deg med til en øy full av gull. Du vinner!")
else:
    print("Ugyldig valg.")
```

f-strenger (f"Hei, {navn}!") er den enkleste måten å sette inn variabler i tekst. Husk anførselstegn rundt f og krøllparenteser rundt variabelnavnet.