

📖 Tekstbasert eventyrspill - del 2: Helse og inventar

LØSNINGSFORSL
AG

6.-9. trinn · 40 min · SkapLab – Python

Hva du skal lære

Legge til helse-poeng og en enkel inventarliste til spillet. Forstå variabler, lister og betingelser som sjekker spillerens tilstand.

Kodeeksempel

```
# Spillerens tilstand
helse = 100
inventar = []

print("Du finner en kiste.")
valg = input("Åpner du den? [ja/nei] ")

if valg == "ja":
    inventar.append("sverd")
    print("Du fant et sverd! Inventar:", inventar)
else:
    print("Du later som om du ikke ser den.")

# Kamp
if "sverd" in inventar:
    print("\nDu møter en troll. Med sverdet vinner du!")
    helse -= 10
    print(f"Helse etter kamp: {helse}/100")
else:
    print("\nDu møter en troll uten våpen. Du mister 40 helse!")
    helse -= 40
    print(f"Helse: {helse}/100")

if helse <= 0:
    print("Du er død. Game over.")
```

Oppgaver

1. Kjør koden. Prøv begge veiene – ja og nei.
2. Legg til et skjold i inventaret fra en annen kiste et annet sted.
3. Lag en funksjon vis_status() som skriver ut helse og inventar.

4. Legg til gull som en tallvariabel. Noen steder koster ting gull.
5. Lag en butikk: spilleren kan kjøpe et brynje for 20 gull.
6. Utfordring: kombiner del 1 og del 2 til et fullstendig spill.

Løsningsforslag - vis_status og butikk

```
helse    = 100
gull     = 30
inventar = ["sverd"]

def vis_status():
    print(f" Helse: {helse} | Gull: {gull} | Inventar: {inventar}")

print("Velkommen til markedet!")
vis_status()

valg = input("Vil du kjøpe en brynje for 20 gull? [ja/nei] ")
if valg == "ja":
    if gull >= 20:
        gull -= 20
        inventar.append("brynje")
        print("Du kjøpte en brynje!")
    else:
        print("Du har ikke nok gull.")
else:
    print("Du forlater markedet.")

vis_status()
```

list.append(verdi) legger til et element på slutten av listen. 'verdi' in liste sjekker om elementet finnes. list.remove(verdi) fjerner det.