

Tekstbasert eventyrspill - del 3: Funksjoner og rom

ELEVVERSJO
N

6.-9. trinn · 45 min · SkapLab – Python

Hva du skal lære

Organisere spillet med funksjoner, ett rom per funksjon. Forstå hvorfor funksjoner gjør koden oversiktlig og lett å utvide.

Kodeeksempel

```
def rom_inngang(spiller):
    print("\n=== Inngangshallen ===")
    print(f"Helse: {spiller['helse']}")
    valg = input("Gå til [1] skattkammer eller [2] utgangen? ")
    if valg == "1":
        rom_skattkammer(spiller)
    else:
        print("Du flykter. Spillet er over.")

def rom_skattkammer(spiller):
    print("\n=== Skattkammeret ===")
    print("En vokter blokkerer veien!")
    if "sverd" in spiller["inventar"]:
        print("Du bruker sverdet og vinner!")
        spiller["gull"] += 50
    else:
        print("Du er ubevæpnet og flykter.")
        spiller["helse"] -= 30
    rom_inngang(spiller)

spiller = {"helse": 100, "gull": 0, "inventar": ["sverd"]}
rom_inngang(spiller)
```

Oppgaver

1. Kjør koden. Forstår du flyten mellom `rom_inngang` og `rom_skattkammer`?
2. Legg til et tredje rom: `rom_bibliotek(spiller)`. Rommet gir +20 maks helse.
3. Legg til et kart: ordboken `spiller['besøkte']` holder styr på romene.
4. Gjør hvert rom unikt: ett gir inventar, ett gir gull, ett gir helse.
5. Legg til en sjef som er sterkere enn vanlige vakter.

6. Utfordring: lag et system med 5 rom som spilleren fritt kan navigere mellom.