

📖 Tekstbasert eventyrspill - del 3: Funksjoner og rom

LØSNINGSFORSLAG

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.

Løsningsforslag - tilleggsrom

```
def rom_bibliotek(spiller):  
    print("\n=== Biblioteket ===")  
    print("Du finner eldgamle bøker om healing.")  
    if "bibliotek" not in spiller["besøkte"]:  
        spiller["helse"] = min(spiller["helse"] + 20, 100)  
        spiller["besøkte"].append("bibliotek")  
        print(f"Du helbreder 20 helse. Helse: {spiller['helse']}")  
    else:  
        print("Du har allerede lest disse bøkene.")  
    rom_inngang(spiller)
```

min(a, b) returnerer det minste av to tall. min(helse + 20, 100) sørger for at helsa aldri overstiger 100 – en nyttig sikring.