

📖 Tekstbasert eventyrspill - del 4: While-løkke og kamp

ELEVVERSJO
N

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

Hva du skal lære

Bruke while-løkke til å lage en kampsyklus som gjentas til noen vinner. Forstå `random.randint()` og logikk som avslutter løkken.

Kodeeksempel

```
import random

def kamp(spiller_helse, fiende_helse, fiende_navn):
    print(f"\nDu møter {fiende_navn}! (Helse: {fiende_helse})")

    while spiller_helse > 0 and fiende_helse > 0:
        # Spilleren angriper
        skade = random.randint(8, 18)
        fiende_helse -= skade
        print(f"Du treffer {fiende_navn} for {skade} skade. ({fiende_helse} igjen)")

        # Fienden angriper
        if fiende_helse > 0:
            fiende_skade = random.randint(5, 12)
            spiller_helse -= fiende_skade
            print(f"{fiende_navn} treffer deg for {fiende_skade}. Helse: {spiller_helse}")

    if spiller_helse > 0:
        print(f"Du beseiret {fiende_navn}!")
    else:
        print("Du ble beseiret. Game over.")

    return spiller_helse

min_helse = kamp(100, 40, "Goblin")
```

Oppgaver

1. Kjør koden. Varierer kamputfallet for hvert forsøk?
2. Legg til mulighet for å flykte: hvert runde kan spilleren taste 'f' for å flykte.
3. Legg til magiske angrep: 20 % sjanse for dobbel skade.

4. Gjør fiendens styrke avhengig av spillerens utstyr.

5. Lag en funksjon som genererer tilfeldige fiender med navn og helse.

6. Utfordring: koble kampfunksjonen inn i det fullstendige spillet fra del 3.