

📖 Tekstbasert eventyrspill - del 5: Fullstendig spill

LØSNINGSFORSLAG

6.-9. trinn · 60-90 min · SkapLab – Python

Hva du skal gjøre

Sett alt sammen til et fullstendig spill med rom, kamp, inventar, gull og en vinnerbetingelse.

Minimumskrav

1. Minst 4 rom man kan navigere mellom.
2. Kampsystem med while-løkke og random skade.
3. Inventar og gull som påvirker utfallet.
4. En tydelig vinnerbetingelse.
5. Tydelige kommentarer i koden.

Tips til strukturen

- Start med å tegne kartet på papir: hvilke rom finnes, hva leder til hva?
- Lag spiller-ordboken øverst: helse, gull, inventar, besøkte
- Én funksjon per rom – hold dem korte og oversiktlige
- Bruk en hoved-funksjon main() og kall rom_start(spiller) der

Løsningsforslag - skjellett for fullstendig spill

```
import random

def kamp(sp, fiende_helse, navn):
    while sp["helse"] > 0 and fiende_helse > 0:
        skade = random.randint(8, 18)
        fiende_helse -= skade
        if fiende_helse > 0:
            sp["helse"] -= random.randint(5, 12)
    return sp["helse"] > 0

def rom_start(sp):
    print("\n=== Startleiren ===")
    valg = input("[1] Skog  [2] Fjellet  [3] Landsby ")
    if valg == "1": rom_skog(sp)
```

```

elif valg == "2": rom_fjell(sp)
else: rom_landsby(sp)

def rom_skog(sp):
    print("\n=== Skogen ===")
    if kamp(sp, 30, "Goblin"):
        sp["gull"] += 15
        print(f"Du finner 15 gull! Totalt: {sp['gull']}")
        rom_start(sp)
    else:
        print("Game over.")

def rom_fjell(sp):
    print("\n=== Fjellet ===")
    print("Du finner en skattekiste med 50 gull!")
    sp["gull"] += 50
    if sp["gull"] >= 100:
        print("Du har samlet nok gull. DU VINNER!")
    else:
        rom_start(sp)

def rom_landsby(sp):
    print("\n=== Landsbyen ===")
    if sp["gull"] >= 20:
        print("Du kjøper et sverd for 20 gull.")
        sp["gull"] -= 20
        sp["inventar"].append("sverd")
    else:
        print("For lite gull til å handle.")
    rom_start(sp)

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

```

Husk å spare koden underveis med Ctrl+S! Et fullstendig spill er enkelt å miste om lys strøm. Gi filen et godt navn, f.eks. mitt_eventyrspill.py.