Story:

Du er hovedkarakteren som skal hente bestemoren din for å dra på harrytur til Sverige. Hun skal ha sin billig tobakk.

Spilleren kan enten skrive ja eller nei. Skriver de noe annet får de meldingen:

“Skriv enten ja eller nei. Det er ikke SÅ vanskelig…..” #veldig bra :)

Spilleren starter på enden av en skog og en sti.

Har valg om å gå inn eller ikke

Hvis de ikke går inn, rundes spillet. Bestemor dør av abstinens.

Hvis de går fortsetter spillet

I starten av spillet spør vi spilleren om hen vil ha en kjapp forklaring på reglene. Hvis ja, forteller vi hva man kan gjør i spillet og hva man kan velge, og hvis nei, går vi rett til spilldelen

Mellom hvert event får spilleren et spørsmål om hen vil fortsette, be om hjelp, eller få en recap

Kan lage et splitte i stien ganske tidlig i spillet etter 1 mainline event. Du vet at begge tar like lang tid å gå. Man har ikke muligheten til å gå tilbake. Dette bestemmer hvilke interactions man kan få. Man kan sjekke lengden på de to stiene (den er den samme)

Distanse fra bestemor baseres på antall events igjen sin distanse (legger sammen antall verdier i listene and such. Lagrer hvilken sti man velger som retning=”H/V”)

Det er fire endings: hvis man går fra skogen i starten (bestemor dør). Hvis man har ekorn(ekorn klorer besta og spiser snus), hvis man er høy(blir sendt til rehab), ingentning (drar på harrytur til Sverige)

På et tidspunkt har du muligheten til å slåss med din bestefar, som du trodde var død. Han vil ta hevn på din bestemor

På et tidspunkt møter du en annen gammel dame. Du får vite at hun er din bestemors elskerinne.

Du ser et ekorn. Har du lyst å bli venn med det?:

Ja: Ekornet hopper på skulderen. harEkkorn = True

Nei: Ekornet klorer deg. -1HP

Du hører en rar lyd…. Vil du undersøke?:

Ja:

Du ser noen sopper på bakken… Vil du spise de?

Ja:

Du spiste flein. Du er nå høy.

Du ser en gramofon med en plate i. Spill av lyden?

Ja?

Du hører den fantastiske stemmen til Rick Astley. +2 HP

Nei?

Gramofonen eksploderer av overoppheting etter platen har stått for lenge. -2HP

Fellesfunksjoner:

def isDead(bruker):

If bruker.HP <=0:

print(“GAME OVER! \n Start på nytt?”)

elif bruker.HP <= 5:

print(“Du begynner å krabbe”)

def distanseBestemor(prevDist, change):

newDist = change + prevDist

Return newDist

def recap(hvaHarSkjedd)

print(f”””Dette har skjedd tidligere; \n

{hvaHarSkjedd}”””)

Class Interaksjon:

Self \_\_init\_\_(self, sceneBeskrivelse:str, hvaSkjer:str, muligheter:list, utfall:list, lengde:int) -> None

self.hvaSKjer = hvaSkjer

Self.muligheter = muligheter

Self.utfall = utfall

Spiller = {“name”:”bob Kåre”, “HP”: 20}

Spiller[“name”] = input(“Hva heter du?:” )

En liste med klasser:

Når en interaksjon har skjedd, blir klassen fjernet fra isten og lagt i en ny liste med interaksjoner spilleren har vært gjennom.







