

Stigespill

Mappen **spillet** inneholder en fil `spillet.py`, du kan implementere hele spillet med alle oppgavene i denne filen. Du kan også om ønskelig implementere spillet ved å dele opp spillets ulike funksjoner er delt opp i flere filer, som f. eks. en fil for brettet, en for terning, en for spillerne, og en fil for spill-logikken.

Filen **spillet.py** inneholder en string-liste med indekser som representerer plasseringer i et enkelt stigespill. Legg merke til at noen av indeksene er stiger, og noen er slanger. Stigene har verdi som er høyere enn +1 fra indeksen ved siden av, mens slangene har verdi som er lavere enn -1 fra indeksen ved siden av.

Du står veldig fritt til hvordan du vil implementere oppgavene.

Oppgavene

Oppgave 1: Vis brettet ut i konsollen

Her er det viktig å få med et par ting:

- Hver rad på brettet er 10 felt
- Feltene på brettet går i sikk-sakk
- Brettet begynner på bunnen (0,1,2,3 er nederst, 97,98,99 er øverst)
 - Bildet brettet er basert på (se under) viser 1-100, mens brettet er representert med 0-99 for å matche plass på brettet med tilsvarende indeks i listen.

Oppgave 2: Lag en funksjon som triller en 6-sidet terning

Her kan du bruke `random`-biblioteket for å velge et tilfeldig tall.

Oppgave 3: Implementer flytting av spillerens brikke

Her skal du legge inn funksjoner for å flytte spillerens brikke med terning-kast-funksjonen fra oppgave 2.

Gjerne tenk over hvordan du holder styr på spillerens posisjon uten å endre selve brettet.

Oppgave 4: Implementer to spillere

Her skal to spillere rotere på hvem sin tur det er til å trille terning og flytte brikken sin.

- Hvordan vil du håndtere om flere spillere havner på samme rute?
- Hvor lett er det å legge til enda flere spillere?

Brett

99	98	57	96	95	94	93	75	91	90
80	81	82	83	84	85	86	87	47	89
79	78	77	76	75	74	73	72	71	70
60	61	62	63	64	65	93	67	68	69
59	58	57	84	55	54	53	52	51	50
40	79	01	43	44	45	46	47	48	49
39	38	37	36	06	34	33	32	31	13
20	21	22	23	24	25	54	27	28	29
19	18	17	16	15	14	13	12	48	10
00	01	02	36	04	05	06	07	08	09

Brettet er basert på dette:

