



# Huskespill

## Huskespill

I denne oppgaven skal du lage et huskespill hvor spilleren skal huske en liste med ord, deretter skal listen forsvinne og spilleren skal så skrive riktig rekkefølge, vil listen utvides med et nytt ord som må huskes. Prosessen fortsetter til spilleren har husket alle ordene. Når spillet er ferdig får spilleren vite hvor mange ord han eller hun klarer å huske.

Vi vil bygge programmet gradvis steg for steg. I hvert steg vil det gis instruksjoner om hva som skal gjøres.

**\*\*Eksempel på hvordan programmet skal fungere: \*\***

```
Python 3.4.3 Shell
Python 3.4.3 (v3.4.3:9b73f1c3e601, Feb 23 2
[GCC 4.2.1 (Apple Inc. build 5666) (dot 3)]
Type "copyright", "credits" or "license()"
>>> ===== RESTART
>>>
['Nils']
Klikk enter når du er klar til å huske|
```

## Steg 1: Utvid en liste med

- ☐ Lag en funksjon som tar inn en liste som parameter.

- ☐ Funksjonen skal legge til et tilfeldig ord på slutten av lista.
- ☐ Funksjonen skal returnere den utvidede lista.
- ☐ **Før du går videre til steg 2, sjekk at funksjonen din fungerer.**

## Tips: Lister

**Hva:** En liste er en variabel som kan lagre flere verdier på en gang.

### Hvordan lage lister:

```
liste = ['sau', 'gris', 'menneske']  
tom_liste = []  
print(liste)  
print(tom_liste)
```

### Hvordan hente ut verdier fra en liste:

```
print(liste[2])
```

Husk at vi begynner å telle på 0, så første posisjon i lista er posisjon 0.

### Hvordan finne lengden til liste:

```
lengde = len(liste)  
print(lengde)
```

### Hvordan legge til ny verdi på slutten av liste:

```
print(liste)  
liste.append('nils')  
print(liste)
```

Prøv ut eksemplene for å forstå hvordan du kan bruke dem til å løse oppgavene.

## Tips: Velge et tilfeldig element

For å hente et tilfeldig element i en liste kan man bruke `choice()`

### Eksempel:

```
import random
liste = ['asdf', 'qwerty', 'nils']

tilfeldig = random.choice(liste)
print(tilfeldig)
```

Prøv å kjør denne koden mange ganger!

## Steg 2: Hent inn tekst og l

- ☐ Lag en funksjon som tar inn tekst og lager en liste av den.
- ☐ Teksten som tas inn skal splittes ved `-`.
- ☐ Funksjonen skal returnere listen.
- ☐ **Før du går videre til steg 3, sjekk at funksjonen din fungerer!**

## Tips: Hente innputt

For å hente innputt og lagre det til en variabel kan vi bruke `input()`

### Eksempel:

```
tekst = input('Skriv noe')
```

Det som brukeren skriver inn vil lagres i variabelen `tekst`.

## Tips: Splitte tekst til en liste

Siden spilleren ikke kan skrive inn en liste, men kun tekst, må vi fo `split()`. Hvis vi skiller ordene som skal være i lista med et bester dem i en liste.

### Eksempel:

```
tekst = 'giraff-neshorn-bjørn-pelikan'  
liste = tekst.split('-')  
print(liste)
```

Merk `'-'` som står i parentesen `split('-')`. Denne forteller hvilke

**Test ut eksempelet for å se hva som skjer.**

## Steg 3: Lag spillet

- ☐ Bruk funksjonene fra steg 1 og 2 til å lage programmet.
- ☐ Programmet skal benytte to lister. En som utvides for hver rund skriver inn.
- ☐ Så lenge listene er like skal programmet kjøre.
- ☐ Når programmet er ferdig, skriv ut hvor mange ord spilleren kla

 **Sjekkliste for oppgaven**

- ☐ Avsluttes spillet når det huskes feil?
- ☐ Får spilleren vite hvor mange han eller hun husket riktig?
- ☐ Blir lista som skal huskes usynlig for spilleren? (Tips: Skriv ut tor

**Lisens:** [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Sindre O. Rasmussen, Kodeklu