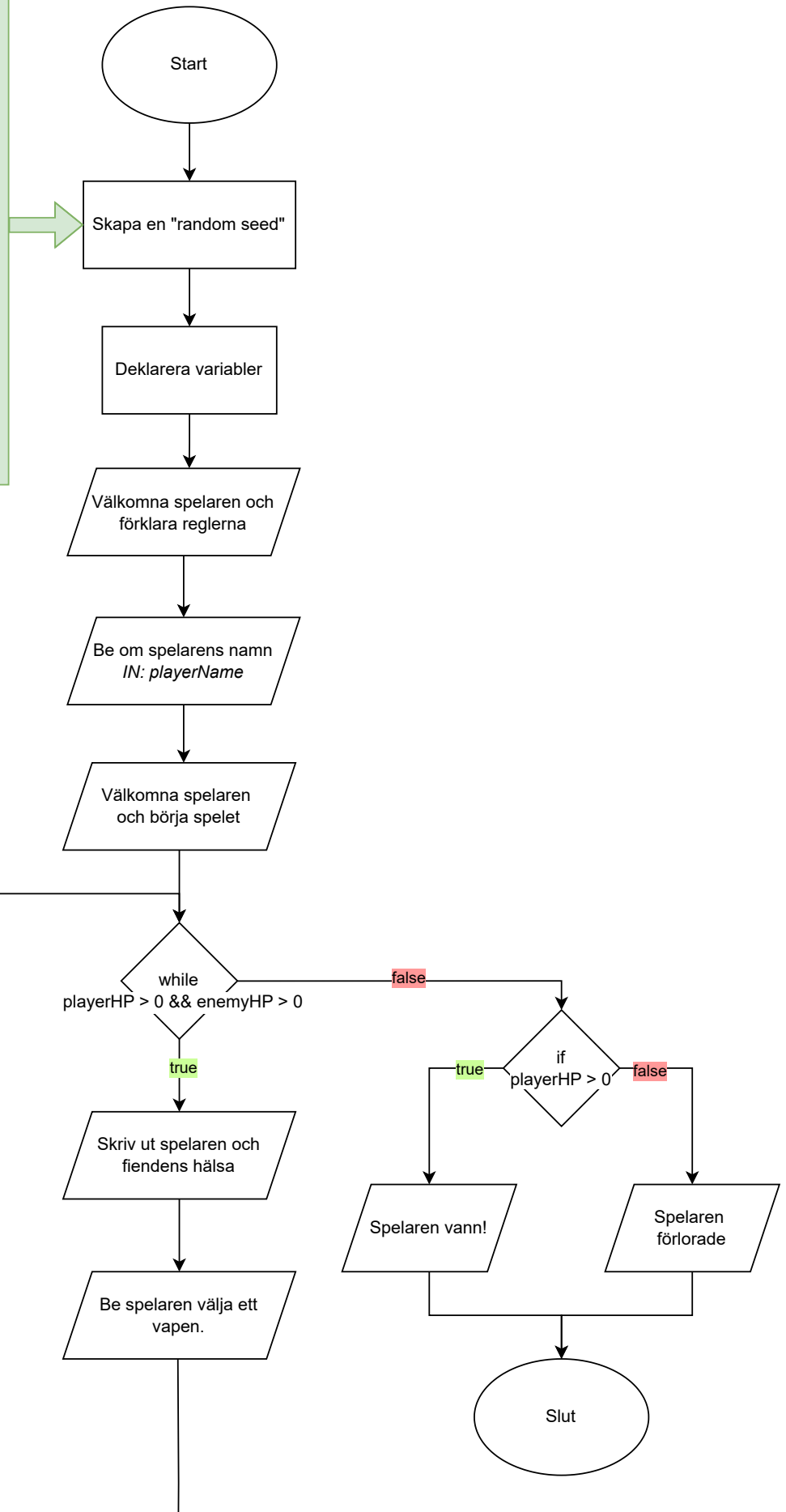


# Textspel

## Variabellista

```
string playerName = "";  
int playerHP = 100;  
string weaponType = "";  
int weaponChoice;  
int pMaxDamage;  
int pMinDamage;  
int playerDamage;  
int enemyHP = 100;  
int eMaxDamage = 10;  
int eMinDamage = 5;  
int enemyDamage;
```

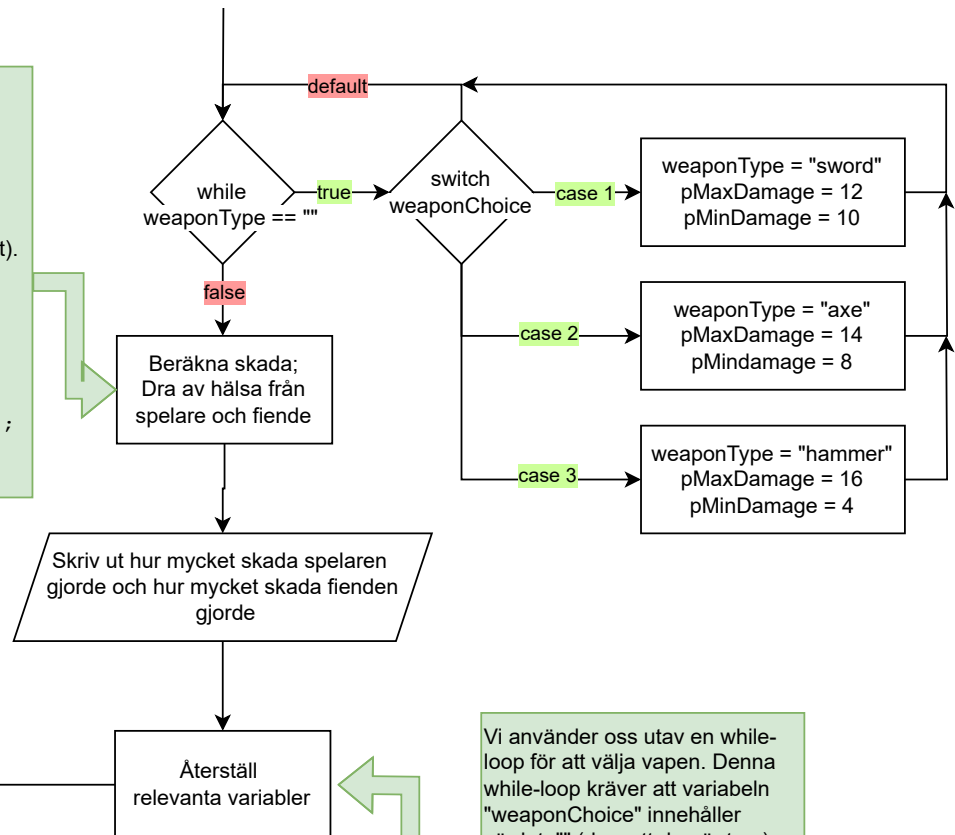


## Random

För att tilldela ett slumpat värde så måste vi använda oss utav en funktion. Vi har tillgång till denna funktion tack vare våra importerade bibliotek (using System högst upp i programmet).

Exempel på hur vi tilldelar ett randomvärde till spelarens *faktiska* skada:

```
playerDamage =  
Random.Next(pMinDamage, pMaxDamage);
```



Vi använder oss utav en while-loop för att välja vapen. Denna while-loop kräver att variabeln "weaponChoice" innehåller värdet: "" (dvs. att den är tom).

Eftersom weaponType har ett värde just nu så måste vi återställa det, annars kommer inte spelaren kunna välja vapen igen. Detta gör man enkelt genom att skriva:

```
weaponType = "";
```