

Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubb.no/\)](http://www.kodeklubb.no/).

Introduksjon

La oss lage et spill: Hangman! Datamaskinen vil velge et ord og du kan gjette det bokstav for bokstav. Dersom du gjetter feil for mange ganger taper du.

Steg 1: Velg et ord

Først må vi få datamaskinen til å velge et tilfeldig ord, så la oss begynne.

Sjekkliste



- Åpne IDLE, og åpne et nytt vindu
- Skriv inn følgende kode:

```
from random import choice

word = choice(["kode", "kurs"])

print(word)
```



- Lagre programmet ditt og kjør det. Hvilket ord skrives ut?
- Kjør programmet en gang til. Skriver det ut et annet ord?

Hver gang du kjører dette programmet vil det velge et tilfeldig ord fra listen `["kode", "kurs"]` ved hjelp av `choice` -funksjonen.

Steg 2: Gjett en bokstav

Nå har vi valgt et ord, la oss finne ut hvordan vi gjetter en bokstav.

Sjekkliste



- I den samme filen, endre koden så den ser ut som følger

```
from random import choice

word = choice(["kode", "kurs"])

out = ""

for letter in word:
    out = out + " _ "
```

```
print("Gjett en bokstav i ordet:", out)
```



Lagre og kjør programmet.



Du burde se `Gjett en bokstav i ordet: _____`, i output-vinduet (det andre vinduet, ikke vinduet du har skrevet programmet ditt i).

Vi bruker en `for`-løkke for å bygge en tekst hvor hver bokstav i ordet er byttet med en understrek `_`. Ordet `kode` vil da for eksempel skrives som `____` til skjermen.



La oss gjette på en bokstav! Endre koden så den ser ut som dette

```
from random import choice

word = choice(["kode", "kurs"])

out = ""

for letter in word:
    out = out + " _ "

print("Gjett en bokstav i ordet, avslutt med enter:", out)

guess = input()

if guess in word:
    print("Yay")
else:
    print("Nope")
```

Vi bruker en ny prosedyre `input()` for å finne ut hvilken bokstav spilleren skriver. Vi bruker `if` for å sjekke om bokstaven er i ordet.

Da har vi gjort det viktigste, la oss fortsette videre.

Python 2 tips:

Bruk `raw_input` i stedet for `input` dersom du bruker en gammel versjon av python.

Steg 3: Husk bokstavene som er gjettet

Nå skal vi bruke to nye komponenter i python, lister og `while`-løkker.



Sjekkliste



I den samme filen, endre koden så den ser slik ut:

```
from random import choice

word = choice(["kode", "kurs"])

guessed = []

while True:
    out = ""
    for letter in word:
        if letter in guessed:
            out = out + letter
```

```

else:
    out = out + " _ "

if out == word:
    print("Du gjettet", word)
    break

print("Gjett en bokstav i ordet:", out)
guess = input()

if guess in guessed:
    print("Bokstaven er allerede gjettet på:", guess)
elif guess in word:
    print("Yay")
    guessed.append(guess)
else:
    print("Nope")

print()

```



Kjør koden og prøv å gjette bokstavene.

Vi har laget en `while True`-løkke, tilsvarende `for alltid` i scratch. Denne vil i utgangspunktet fortsette å spørre spilleren om å gjette bokstaver for alltid. For å komme ut av løkken bruker vi kommandoen `break` når ordet har blitt gjettet.

Vi bruker også en liste, `guessed`, hvor vi legger til bokstavene som er riktige for å huske dem senere.

Steg 4: Tell feilene

For at Hangman skal holde oversikt over alle bokstavene som er gjettet på må vi også huske på når spilleren gjetter feil.



Sjekkliste



Endre filen du jobber med slik at den blir seende ut som dette:

```

from random import choice

word = choice(["kode", "kurs"])

guessed = []
wrong = []

while True:
    out = ""
    for letter in word:
        if letter in guessed:
            out = out + letter
        else:
            out = out + " _ "

    if out == word:
        print("Du gjettet", word)
        break

    print("Gjett en bokstav i ordet:", out)

```

```

guess = input()

if guess in guessed or guess in wrong:
    print("Bokstaven er allerede gjettet på:", guess)
elif guess in word:
    print("Yay")
    guessed.append(guess)
else:
    print("Nope")
    wrong.append(guess)

print()

```

Vi bruker en ny liste `wrong` som tar vare på alle bokstavene vi har gjettet som er feil.

Steg 5: Bare noen få forsøk

Bare en ting gjenstår før spillet er ferdig, vi vil begrense hvor mange forsøk man har til å gjette.

Sjekkliste

☐ Endre filen for å legge til en ny variabel, `tries`:

```

from random import choice

word = choice(["kode", "kurs"])

guessed = []
wrong = []

tries = 7

while tries > 0:
    out = ""
    for letter in word:
        if letter in guessed:
            out = out + letter
        else:
            out = out + " _ "

    if out == word:
        break

    print("Gjett en bokstav i ordet:", out)
    print(tries, "forsøk igjen")

    guess = input()

    if guess in guessed or guess in wrong:
        print("Bokstaven er allerede gjettet på:", guess)
    elif guess in word:
        print("Yay")
        guessed.append(guess)
    else:
        print("Nope")
        tries = tries - 1

```

```
wrong.append(guess)
```

```
print()
```

```
if tries:
```

```
    print("Du gjettet", word)
```

```
else:
```

```
    print("Du klarte ikke å gjette", word)
```



Kjør programmet, og se hva som skjer når du gjetter feil bokstaver.

Legg merke til at vi endret `while`-løkken ved å legge inn en forutsetning, `while tries > 0`. Dette betyr at løkken bare kjøres så lenge variabelen `tries` er større enn 0. Kikker du litt rundt i koden ser du at `tries` starter med verdien 7, også blir den 1 mindre for hver feil bokstav som gjettes. Altså vil spilleren kunne gjette opp til 7 bokstaver feil før spillet er slutt.

Steg 6: Legg til nye ord



Sjekkliste



Finn linjen i programkoden som sier:

```
word = choice(["kode", "kurs"])
```



Vi kan endre denne linjen for å legge til flere ord i spillet. Prøv for eksempel

```
word = choice(["kode", "kurs", "robot", "klubb"])
```

Husk at ordene må stå i anførselstegn og at det må være komma mellom ordene for å lage en liste. Legg til flere ord som du finner på selv.

Dette kurset er utviklet av [Kodeklubben \(http://www.kodeklubben.no/\)](http://www.kodeklubben.no/).