Python

Hangman

Skrevet av: Omsett frå Code Club UK (//codeclub.org.uk)

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Python
Tema: Tekstbasert, Spill
Fag: Programmering
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Introduksjon

La oss lage eit spel: Hangman! Datamaskina vil velje eit ord, og du kan gjette det bokstav for bokstav. Viss du gjettar feil for mange gonger tapar du.

Steg 1: Vel eit ord

Fyrst må me få datamaskina til å velje eit tilfeldig ord.

Sjekkliste

- [ ] Åpne IDLE, og åpne eit nytt vindauge.
- [ ] Skriv inn følgjande kode:

```
from random import choice

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

print(word)
```

- [ ] Lagre programmet ditt og køyr det. Kva ord blir skrive ut?
- [ ] Køyr programmet ein gong til. Skriv det ut eit anna ord?

Kvar gong du køyrer dette programmet vil det velje eit tilfeldig ord frå lista `["kode",`

`"kurs"]` ved hjelp av `choice` -funksjonen.

Steg 2: Gjett ein bokstav

No har me valt eit ord, la oss finne ut korleis me gjettar ein bokstav.

Sjekkliste

- [ ] I den same fila, endre koden så den ser slik ut:

```
from random import choice

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

out = ""

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

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

- [ ] Lagre og køyr programmet.

- [ ] Du burde sjå `Gjett ein bokstav i ordet: ____` , i output-vindauget (det andre vindauget, ikkje vindauget du har skrive programmet ditt i).

  Me brukar ei `for` -løkke til å byggje ein tekst der kvar bokstav i ordet er bytta med ein understrek `_` . Ordet `kode` vil til dømes skrivast som `____` til skjermen.

- [ ] La oss gjette ein 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 ein bokstav i ordet, avslutt med enter:", out)

guess = input()

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

Me brukar ein ny prosedyre `input()` for å finne ut kva bokstav spelaren skriv. Me brukar `if` for å sjekke om bokstaven er i ordet.

Då har me gjort det viktigaste. La oss fortsetje vidare.

Python 2 tips:

Bruk `raw_input` i staden for `input` viss du brukar ein gamal versjon av python.

Steg 3: Hugs bokstavane som er gjetta

No skal me bruke to nye komponentar i python, lister og `while` -løkker.

Sjekkliste

- [ ] I den same fil, 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 gjetta", word)
        break


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

    if guess in guessed:
        print("Du har allereie gjetta denne bokstaven:", guess)
    elif guess in word:
        print("Yay")
        guessed.append(guess)
    else:
        print("Nope")

    print()
```

- [ ] Køyr koden og prøv å gjette bokstavane.

Me har laga ei `while True`-løkke, tilsvarande `for alltid` i Scratch. Denne vil i utgangspunktet fortsetje å spørje spelaren om å gjette bokstavar for alltid. For å kome ut av løkka brukar me kommandoen `break` når ordet har blitt gjetta.

Me brukar òg ei liste, `guessed`, der me legg til bokstavane som er riktige for å hugse dei til seinare.

Steg 4: Tel feil

For at Hangman skal halde oversikt over alle bokstavane som er gjetta på må me òg hugse når spelaren gjettar feil.

Sjekkliste

- [ ] Endre fila du jobbar med slik at den blir sjåande 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 gjetta", word)
        break

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

    guess = input()

    if guess in guessed or guess in wrong:
        print("Du har allereie gjetta denne bokstaven:", guess)
    elif guess in word:
        print("Yay")
        guessed.append(guess)
    else:
        print("Nope")
        wrong.append(guess)

    print()
```

Me brukar ei ny liste `wrong` som tek vare på alle bokstavane me har gjetta som er feil.

Steg 5: Berre nokre få forsøk

Berre ein ting står att før spelet er ferdig, me vil avgrense kor mange forsøk spelaren har til å gjette.

Sjekkliste

- [ ] Endre fila for å leggje til ein 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 ein bokstav i ordet:", out)
    print(tries, "forsøk igjen")

    guess = input()

    if guess in guessed or guess in wrong:
        print("Du har allereie gjetta denne bokstaven:", guess)
    elif guess in word:
        print("Yay")
        guessed.append(guess)
    else:
        print("Nope")
        tries = tries - 1
        wrong.append(guess)

    print()

if tries:
    print("Du gjetta", word)
else:
    print("Du klarte ikkje å gjette", word)
```

- [ ] Køyr programmet, og sjå kva som skjer når du gjettar feil bokstavar.

Legg merke til at me endra `while`-løkka ved å leggje inn ein føresetnad, `while tries > 0`. Dette tyder at løkka berre køyrer så lenge variabelen `tries` er større enn 0. Ser du litt rundt i koden ser du at `tries` startar med verdien 7, og blir 1 mindre for kvar feil bokstav som blir gjetta. Altså vil spelaren kunne gjette opp til 7 bokstavar feil før spelet er slutt.

Steg 6: Legg til nye ord

Sjekkliste

- [ ] Finn linja i programkoden som seier:

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

- [ ] Me kan endre denne linja for å leggje til fleire ord i spelet. Prøv til dømes

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

Hugs at orda må stå i hermeteikn og at det må vere komma mellom orda for å lage ei liste. Legg til fleire ord som du finn på sjølv.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service (https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)