▲ Gjetteleik

Skrevet av: Ole Kristian Pedersen, Kodeklubben Trondheim

Oversatt av: Stein Olav Romslo

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

Gjett eit tal!

I denne oppgåva skal du lage eit spel som kallast gjetteleik. Det er meininga at du skal skrive all koden sjølv, men sjølvsagt får du nokre hint.

Spelet er som følgjer:

1. Programmet finn eit tilfeldig tal mellom 1 og 100.
2. Spelaren gjettar eit tal mellom 1 og 100.
3. Programmet skriv ut:

- `Høgare!` viss talet var for lågt.
- `Lågare!` viss talet var for høgt.
- Viss brukaren gjettar riktig tal skal programmet skrive ut `Korrekt!` og avslutte.

4. Så lenge spelaren ikkje har gjetta riktig tal, så må programmet spørje om eit nytt tal (brukaren har uendeleg mange forsøk).

Slik ser det ut når programmet køyrer:

```
>>>
Please guess a number: 50
Lower!
Please guess a number: 25
Higher!
Please guess a number: 38
Higher!
Please guess a number: 44
Higher!
Please guess a number: 47
Lower!
Please guess a number: 46
Correct!
>>>
```

Klar, ferdig, programmer!

No er det berre å setje i gang! Pass på at du forstår korleis spelet fungerer før du startar å programmere! Her er nokre hint for å hjelpe deg på veg:

randint()

For å generere tilfeldige tal kan det vere lurt å bruke funksjonen `randint()`. For å bruke `randint()`, må me importere funksjonen:

```
from random import randint
```

Kva gjer desse funksjonskalla?

- `randint(1, 100)`
- `randint(1000, 1000000)`
- `randint(101, 102)`

int()

Når ein får input frå spelaren får ein ein *tekststreng*, sjølv om brukaren skreiv inn eit tal. Då kan det vere greitt å kunne konvertere teksten til eit tal, ved hjelp av `int()`.

Kva er skilnaden på desse kodesnuttane? Køyr koden og test sjølv!

```
tal = input("Skriv eit tal: ")
svar = 3 + tal
print(svar)
```

```
tal = int(input("Skriv eit tal: "))
svar = 3 + tal
print(svar)
```

Kontrollstrukturar

Kva slags kontrollstrukturar treng du?

Døme på kontrollstrukturar er `for`-løkker, `while`-løkker og `if-elif-else`-uttrykk.

- Me brukar `for`-løkker når me vil gjere noko mange gonger.

  Døme:

  ```
  # skriv ut ti tal
  for i in range(10):
      print('variabelen i er: ' + str(i))
  ```

- Me brukar `while`-løkker når me vil gjere noko heilt til ein variabel endrar seg.

  Døme:

  ```
  a = 0
  # så lenge variabelen `a` ikkje er lik `10`
  while a != 10:
       print(a)
       a = a + 1
  ```

  Prøv å sjå kva som skjer viss du ikkje tek med linja `a = a + 1`.

- Me kan bruke `if-elif-else`-uttrykk for å bestemme om me skal køyre ein spesiell kode.

  Døme:

  ```
  a = 1
  if a == 2:
    print('a er 2')
  elif a == 3:
    print('a er 3')
  else:
    print('a er ikkje 2 og ikkje 3')
  ```

  Prøv å endre verdien `a` på toppen til `2` eller `3` og sjå kva som skjer.

Test programmet ditt

- [ ] Fungerer det slik som i beskrivinga i starten av oppgåva? Viss ikkje må du rette feila dine.

7 forsøk

- [ ] Sidan me berre har tal mellom 1 og 100 kan me alltid gjette talet på 7 forsøk eller betre. Klarar du det sjølv?

Avgrens spelaren sine forsøk

- [ ] Til no har brukaren hatt uendeleg mange forsøk. Klarar du å skrive om koden din slik at brukaren berre får 12 forsøk?

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)