

## Poäng



`computer_poäng += 1`

`+= 1` betyder lägg till ett poäng.

## STEN, SAX ELLER PÅSE MED POÄNG



## Villkor / if-sats

`if val == "sten":`

`==` betyder att vi kollar om två saker är lika.

`if computer_poäng > mina_poäng:`

`>` betyder större än. Om datorn har fler poäng → den leder!

## Slump / random



`val = random.choice(["sten", "sax", "påse"])`

Slumpmässigt ett ord från listan.



## return

`return f"Jag valde {val}, jag vinner!"`

`return` betyder att datorn skickar tillbaka ett svar. `{val}` byts ut mot ordet datorn valde!