

Her er **10 spillideer** som kan programmeres i **Pygame**, med en kort beskrivelse av hver:

1. Pong

Beskrivelse: Klassisk to-spiller spill der hver spiller styrer en racket og prøver å slå ballen forbi motstanderen.

Hva du lærer: Kollisjonshåndtering, bevegelse, score-system.

2. Snake

Beskrivelse: Spilleren styrer en slange som vokser hver gang den spiser mat, men må unngå å treffe seg selv.

Hva du lærer: Lister for å lagre slangens kropp, kollisjonssjekk, spill-løkker.

3. Flappy Bird-klone

Beskrivelse: Spilleren styrer en fugl som må hoppe gjennom hinder uten å krasje.

Hva du lærer: Tyngdekraft, hopp-mekanikk, generering av tilfeldige hinder.

4. Space Invaders

Beskrivelse: Spilleren skyter ned fiendtlige romskip før de når bunnen av skjermen.

Hva du lærer: Skudd-mekanikk, AI-fiender, animasjon.

5. Plattformspill

Beskrivelse: Spilleren styrer en figur som hopper mellom plattformer og unngår fiender.

Hva du lærer: Tyngdekraft, kollisjonssjekk, nivådesign.

6. Bilspill (Top-Down Racing)

Beskrivelse: Spilleren styrer en bil på en bane og må unngå hindringer eller konkurrere mot en AI-motstander.

Hva du lærer: Bevegelse, kollisjon, AI-styring.

7. Labyrintspill

Beskrivelse: Spilleren må finne veien gjennom en tilfeldig generert labyrint til mål.

Hva du lærer: Maze-generering, pathfinding, kollisjon.

8. Skyt på mål

Beskrivelse: Spilleren skyter piler mot et bevegelig mål og får poeng basert på hvor godt de treffer.

Hva du lærer: Bevegelse, fysikk, score-system.

9. Zombie Overlevelse

Beskrivelse: Spilleren beveger seg rundt på kartet og må skyte zombier for å overleve.

Hva du lærer: AI-fiender, helsebar, våpensystem.

10. Memory-spill

Beskrivelse: Spilleren må snu kort og finne matchende par på et spillbrett.

Hva du lærer: Bruk av lister, skjermoppdatering, spill-logikk.
