

Oefenexamen 2

- [Oefenexamen uitgewerkt](#)

Oefenexamen uitgewerkt

? VOLLEDIG UITGEWERKT AVONTURENSPEL (met uitleg in comments)

```
# We importeren de random module
# Deze hebben we nodig om willekeurige schade, geld en kansen te genereren
import random

print("Welkom bij het Avonturenspel!")

# Introductie van het verhaal
print("Je bent een avonturier op zoek naar een verborgen schat.")
print("Je begint je reis in een donker bos.")

# =====
# Variabelen
# =====

# Hoeveel geld de speler heeft
geld = 0

# Hoeveel schatten de speler heeft gevonden
schatten = 0

# De speler begint met een zwaard
zwaard = True

# De speler begint met een magische toverstok
toverstok = True

# Het aantal levenspunten van de speler
leven = 100

# =====
# Functie voor een gevecht
```

```
# =====
```

```
def vecht_tegen_monster():  
    # We gebruiken de globale variabele 'leven'  
    # zodat we deze binnen de functie kunnen aanpassen  
    global leven  
  
    # Het monster begint met 50 levenspunten  
    monster_leven = 50  
  
    # Deze loop blijft draaien zolang het monster nog leeft  
    while monster_leven > 0:  
  
        # De speler kiest wat hij wil doen  
        keuze = input("Wat wil je doen? (vecht, vlucht) ")  
  
        # Als de speler kiest om te vechten  
        if keuze == "vecht":  
  
            # Controleer of de speler een zwaard heeft  
            if zwaard:  
  
                # Bepaal willekeurige schade tussen 10 en 20  
                schade = random.randint(10, 20)  
  
                # Trek de schade af van het monster  
                monster_leven -= schade  
  
                # Toon hoeveel schade is gedaan  
                print("Je veroorzaakt " + str(schade) + " schade aan het monster.")  
  
                # Controleer of het monster verslagen is  
                if monster_leven <= 0:  
                    print("Je hebt het monster verslagen!")  
                    return True  
  
            else:  
                # Geen zwaard = niet kunnen vechten  
                print("Je hebt geen zwaard om tegen het monster te vechten.")  
                return False  
  
        # Als de speler probeert te vluchten  
        elif keuze == "vlucht":  
  
            # 50% kans om te ontsnappen  
            kans = random.randint(1, 2)
```

```
if kans == 1:
    print("Je ontsnapt aan het monster.")
    return False
else:
    print("Je kon niet ontsnappen.")

    # Monster doet schade aan de speler
    schade = random.randint(5, 10)
    leven -= schade

    print("Het monster veroorzaakt " + str(schade) + " schade aan jou.")

    # Controleer of de speler dood is
    if leven <= 0:
        print("Je bent overleden.")
        return False

# Als de invoer ongeldig is
else:
    print("Ongeldige keuze, probeer het opnieuw.")
```

```
# =====
# Hoofdloop van het spel
# =====
```

```
while True:

    # Als het leven 0 of lager is, stopt het spel
    if leven <= 0:
        print("Je bent overleden.")
        break

    # De speler kiest een actie
    keuze = input(
        "Wat wil je doen? (ga verder, zoek schat, check inventory, vecht tegen een monster, gebruik magische voorwerp) "
    )

    # Speler gaat verder door het bos
    if keuze == "ga verder":
        print("Je gaat verder door het bos.")

    # Speler zoekt een schat
    elif keuze == "zoek schat":
        print("Je begint te zoeken naar een schat.")
        schatten += 1
        print("Je hebt nu " + str(schatten) + " schatten gevonden.")
```

```

# Speler checkt zijn inventory
elif keuze == "check inventory":
    print(
        "Je hebt "
        + str(geld)
        + " geld, "
        + str(schatten)
        + " schatten, "
        + str(zwaard)
        + " zwaard, "
        + str(toverstok)
        + " toverstok."
    )

# Speler vecht tegen een monster
elif keuze == "vecht tegen een monster":
    if vecht_tegen_monster():
        geld += random.randint(10, 50)
        print("Je hebt " + str(geld) + " geld verdient door het monster te verslaan.")

# Speler gebruikt een magisch voorwerp
elif keuze == "gebruik magische voorwerp":
    if toverstok:
        leven += random.randint(10, 30)
        print(
            "Je hebt je levensenergie opgevuld met de toverstok. "
            "Je huidige levensenergie is " + str(leven) + "."
        )
    else:
        print("Je hebt geen toverstok in je inventory.")

# Alle andere invoer is ongeldig
else:
    print("Ongeldige keuze, probeer het opnieuw.")

# Einde van het spel
print("Bedankt voor het spelen van het Avonturenspeel!")

```

? Wat zijn de belangrijkste ingevulde punten? (examenuitleg)

Punt	Ingevuld	Waarom
------	----------	--------

<code>import ...</code>	<code>import random</code>	Nodig voor willekeur
<code>..... = True</code>	<code>toverstok = True</code>	Nodig voor magisch voorwerp
<code>"....."</code>	<code>"vecht"</code>	Keuze in gevecht
<code>monster_leven ...</code>	<code><= 0</code>	Controleren of monster dood is
<code>print(... schade ...)</code>	<code>str(schade)</code>	Getal naar tekst
<code>.....</code> bij dood	<code>break</code>	Spel stoppen
<code>elif ... == "check inventory"</code>	<code>elif keuze ==</code>	Correcte variabele
Laatste <code>.....:</code>	<code>else:</code>	Ongeldige invoer