

1. والآن حان الوقت لكي نتوقع الرقم الفائز بين مجموعة من الأرقام بين الرقم واحد والرقم عشرين، ولكن لنزيد من احتمالات فوزنا، لن يكون هناك رقم واحد فائز، بل سيكون هناك أربع أرقام فائزة في كل مرة، وستفاعل معنا لعبتنا بالشكل التالي

```
Enter a number between 1 and 20: 5
-----
You Lost!
```

```
Enter a number between 1 and 20: 5
-----
You Won!
```

2. ملك أم كتابة ؟؟

كثيرا ما يتم استخدام العملات المعدنية عند القيام بقرعة عشوائية ومحاولة توقع وجه العملة.

والآن سنقوم بلعب هذه اللعبة، ولكن دون عملة معدنية هذه المرة وأمام الكمبيوتر، حيث ستتفاعل معنا اللعبة بالشكل التالي

```
Guess the coin flip!  
Enter  
1 for Heads  
2 for Tails  
1  
-----  
The Coin is Heads  
You Won!
```

```
Guess the coin flip!  
Enter  
1 for Heads  
2 for Tails  
2  
-----  
The Coin is Heads  
You Lost!
```

{//}

3. توقع نتيجة إلقاء حجر نرد قد يكون أصعب من توقع نتيجة إلقاء

عملة معدنية، أما تصميم لعبة تحاكي ذلك، هو كشرب الماء

بالنسبة لنا نحن المبرمجين، ولعبتنا هذه ستتفاعل معنا بهذا

الشكل

```
Guess the Roll Dice!  
Enter a number between 1 and 6  
2  
-----  
The Dice is 6  
You Lost!
```

```
Guess the Roll Dice!  
Enter a number between 1 and 6  
3  
-----  
The Dice is 3  
You Won!
```

{codezi//a}