

```

1 package oblig2;
2
3 import javax.swing.*;
4
5 import static javax.swing.JOptionPane.*;
6
7 class Tallspill{
8
9     public int nyttTall() {
10         int SlumpTall = (int) (Math.random() * 201
11     );
12         return SlumpTall;
13     }
14
15     public void visMelding(String melding){
16         showMessageDialog(null,melding);
17         // Viser parameterens innhold i en
18         meldingsboks.
19     }
20
21     private void forLite(int tall){
22         showMessageDialog(null,"Tallet er for lavt
23         , prøv igjen!");
24         /* Viser melding om at parameterens verdi er
25         for
26         lite tall og ber spilleren prøve igjen. */
27     }
28
29     private void forStort(int tall) {
30         showMessageDialog(null,"Tallet er for høyt
31         , prøv igjen!");
32         /* Viser melding om at parameterens verdi er
33         for
34         stort tall og ber spilleren prøve igjen. */
35     }
36
37     public void avsluttRunde(int antall, int
38     gjeting) {
39         showMessageDialog(null, gjeting + " var
40         riktig!" + "\n" +
41         "Du gjettet riktig på: " + antall

```

```

33 + " forsøk.");
34
35
36     /* Viser melding om at det ble gjettet riktig
37     og antall gjetninger som ble brukt.
38     Parametrene gir opplysninger om dette. */
39 }
40
41 public void kjørSpill() {
42     boolean online = true;
43
44     int RanTall = nyttTall();
45     int forsok = 0;
46
47     while (online){
48         String inntall1 = showInputDialog("
Skriv inn et tall");
49         forsok++;
50         int tall1;
51
52         try {
53             tall1 = Integer.parseInt(inntall1);
54         }
55         catch (Exception e){
56             tall1 = 0;
57         }
58
59         if ( tall1 > RanTall){
60             forStort(tall1);
61         }
62         else if (tall1 < RanTall){
63             forLite(tall1);
64         }
65         else {
66             avsluttRunde(forsok,tall1);
67             online = false;
68         }
69         /* Kjører en spillrunde ved å trekke et
        tall,
70         nullstille tellevariabel, innhente
        gjentatte

```

```
71         gjetninger fra bruker inntil det
           gjettes riktig.
72         Når det skjer, avsluttes runden med
           passe
73         meldinger til spilleren. */
74     }
75 }
76 }
77
78 public class Oppgave2 {
79     public static void main(String [] args){
80         Tallspill spill1 = new Tallspill();
81         spill1.kjørSpill();
82     }
83 }
```