

# Klädsel algoritm



<Kod  
boken>

## Gör så här:

Klipp ut blocken med plagg och lös algoritmen. Du är klar när du har använt alla kläder i rätt ordning och är redo att gå till skolan.

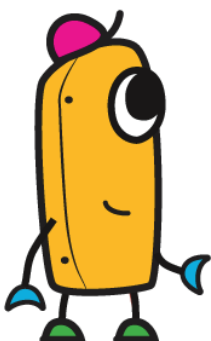
**INDATA:** Jacka, t-shirt, byxor, strumpor, skor, och tjocktröja.

1. Välj det plagg skulle du börja med att ta på dig.
2. Fortsätt tills hela algoritmen är klar och du är påklädd.

## Algoritm



**Utdata:**  
Påklädd och  
redo för skolan!



Ta på dig strumpor



Ta på dig skor



Ta på dig en  
tjocktröja



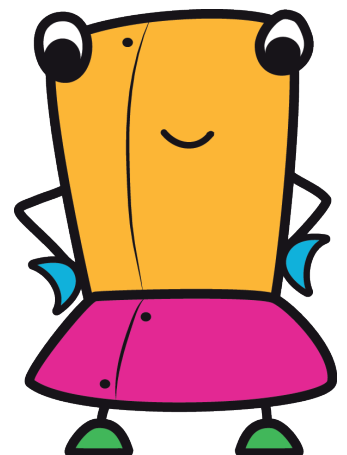
Ta på dig en jacka



Ta på dig byxor



Ta på dig en t-shirt



# Pannkakor algoritm



<Kod  
boken>

## Gör så här:

Klipp ut blocken för att steka pannkakor och lös algoritmen.

Du ska steka 12 stycken pannkakor.

**INDATA:** skål, 3 ägg, 0,5 tsk salt, 2 dl mjöl, 6 dl mjölk

1. Välj det du börja med att göra för att kunna steka pannkakor.
2. Fortsätt algoritmen tills du har 12 stycken pannkakor.

## Algoritm



12 stekta  
pannkakor!



Häll 0,5 tsk salt i  
skålen



Knäck ett ägg i skålen



Ta fram en skål



Vispa smeten



Häll 1 dl mjöl i  
skålen



Stek en pannkaka



Häll all mjölk i skålen



# Gissningslek



<Kod  
boken>

## Gör så här:

Klipp ut blocken med kommandon och lös algoritmen. Ni är klara när spelare 2 kan använda algoritmen för att gissa sig fram till det tal som spelare 1 tänker på!

**INDATA:** tal mellan 1-15.

1. Spelare 1 väljer ett tal mellan 1-15. Spelare 2 gissar vilket tal spelare 1 har valt.
2. Om spelare 2 gissar fel säger spelare 1 om talet är högre eller lägre än gissningen.
3. Skriv en algoritm för att göra gissningarna

Gör tills du gissar rätt

Om gissningen var rätt {

} annars

{

} annars

{

}

Om det är för lågt gissa  
på ett tal som är högre.



Du vann! Avsluta  
algoritmen.



Stryk talet du gissat och  
alla lägre tal.



Stryk talet du gissat och  
alla högre tal.



Om det är för högt gissa  
på ett tal som är lägre.



Välj det tal som är i mitten  
av alla tal.

