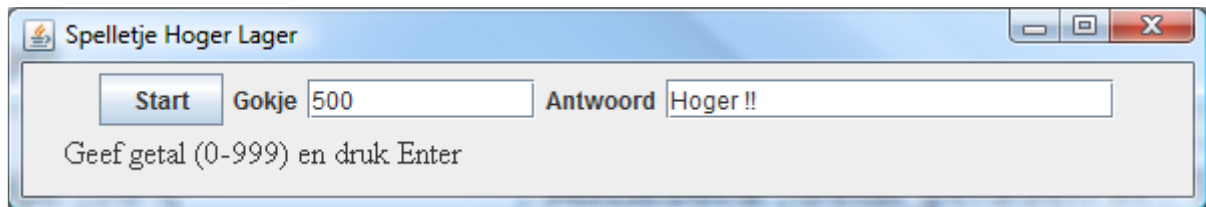


## Oefenzitting 5 : Spelletje Hoger - Lager

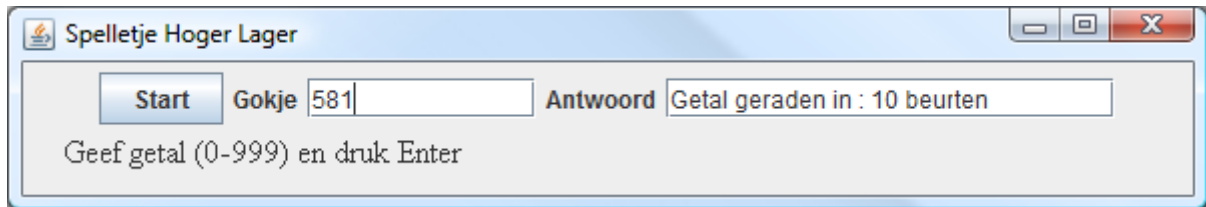
---

Maak een Java programma dat toelaat een **willekeurig getal**\* te raden dat de computer "in gedachten houdt".

In het onderstaande voorbeeld heeft de computer het getal **581** gekozen, met de invoer 500 moet hij antwoorden "Hoger !!!"



Met een te groot getal krijg je "Lager !!!" , en na meerdere pogingen zal je uiteindelijk het getal gevonden hebben en bekom je bvb :



Met de Start-knop wordt een nieuw (ander) getal gekozen door de computer.  
(je zou ook *automatisch* een nieuw getal kunnen maken als het vorige geraden is ...)

Dien voor het einde van de oefenzitting een verslag in via e-mail zoals in de **algemene richtlijnen** beschreven staat, ook al is je programma nog niet helemaal af.

---

\* Voor het maken van een willekeurig getal heb je in java de **methode random()** uit de klasse **Math** ter beschikking.

Je gebruikt deze als volgt (zie ook formule blz. 200 in boek) :

als **waarde** een int-variabele is :

```
waarde = (int) ( aantalwaarden * Math.random() + startwaarde );
```

Bepaal zelf de startwaarde + aantal waarden als je weet dat de getallen tussen 0 en 999 mogen liggen (grenzen inbegrepen).

---

Veel succes !