

Dit svar IKKE AFLEVERET

Afleveringsopgave

Gæt et tal ombyttet

Nu skal vi lave en "Gæt et tal" igen, men med rollerne byttet rundt:

Det er nu computeren der skal gætte det tal mellem 0 og 100 du tænker på.

Når du herefter klikker på en knap skal computeren komme med et kvalificeret gæt og det gæt skal vises på siden.

Der skal så være tre knapper hvor brugeren kan fortælle computeren om dens gæt er for højt, for lavt eller om den har gættet rigtigt.

Der kan også være en knap til at starte det hele

Computeren skal gætte tallet hurtigst muligt.

Sørg for at man ikke kan klikke på knapper man ikke skal kunne klikke på.

For at få inspiration til løsningen af opgaven kan i sætte jer sammen i grupper af to og analysere hvad der foregår når man leger gæt et tal.

Hvordan gætter man tallet hurtigst og mest rationelt?

Her er et [link](#) til hvordan opgaven kunne se ud *ustylet*, jeres skal være **stylet** og med animationer, giv den gas med UI/UX.

Ekstra: Når tallet er gættet skal computeren skrive til siden hvor mange gæt den har brugt.

Super ekstra: Spørg mig

Og husk:

Det skal virke

Det skal se godt ud

Det skal give relevant feedback

Aflevering

Github link her