

Opgave: DiceGuess

I denne opgave skal du lave et spil, hvor computeren kaster med en terning og brugeren skal gætte om terningen viser et lige eller ulige antal øjne.

Opgaven skal løses med de logiske operatoren AND, OR, NOT og/eller XOR (&&, ||, ! og/eller ^).

Programmet startes selvfølgelig i main, men du skal dele programmet op i fornuftige metodekald.

1. Skriv programmet DiceGuess.java, som simulerer et terningkast. Du kan bruge Random-klassen. Lad en selvstændig metode returnere resultatet til main.
2. Programmet skal ikke vise resultatet, men bede brugeren om at gætte på, om der er et lige eller ulige antal øjne på terningen. Løs dette med `if` og logiske operatoren (nævnt ovenfor).
3. Programmet skal nu vise antal øjne samt fortælle om brugeren gættede rigtigt eller forkert.
4. Test programmet mange gange, så du er sikker på at det virker.

EKSTRA hjemmeopgave:

5. Hvis du er vild, kan du omskrive programmet, så det kaster to terninger og beder brugeren gætte på begge resultater (lige eller ulige antal øjne).
6. Hvis du er endnu mere vild, tager du en kopi af programmet og ændrer kopien, så brugeren skal gætte at antallet af øjne (1-6) frem for hvorvidt antallet er lige eller ulige.