

Övning 4

Undantagshantering och felsökning

Pseudokod för gissa talet-spel, grundutförande

START

SÅ LÄNGE *Spelaren vill fortsätta spela*

Slumpa ett tal mellan 1 och 20

SÅ LÄNGE *spelaren inte gissar rätt tal*

Be användaren gissa ett tal

OM *det gissade talet är mindre än det slumpade talet*

Skriv ut att det gissade talet är för litet

OM *det gissade talet är större än det slumpade talet*

Skriv ut att det gissade talet är för stort

OM *det gissade talet är samma som det slumpade talet*

Skriv ut att spelaren gissade rätt

Fråga spelaren om den vill spela igen

STOPP