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**