# Oefening: Raad-het-getal

## Omschrijving

In deze oefening ga je werken met variabele en logica. Je gaat een programma schrijven waar het programma een random getal kiest tussen de 0 en 1000. Hierna krijgt de gebruiker 10 beurten om het getal te raden. Na iedere gok geeft het programma terug of het random getal hoger of lager is dan de gok van de gebruiker.

## Opdracht

* **Stap 1:** Laat het programma een random getal tussen de 0 en 1000 kiezen.
* **Stap 2:** Vraag aan de gebruiker om input van een getal.
* **Stap 3:** Geef feedback aan de gebruiker: moet die hoger of lager raden? Of is het al goed?.
* **Stap 4:** Zorg dat het programma de gebruiker 10 beurten geeft om het getal te raden. Als de gebruiker het getal heeft geraden dan stopt het programma. Als de gebruiker na 10 beurten het getal niet heeft geraden dan stopt het programma krijgt de gebruiker het getal te zien.
* **(Optioneel) stap 5:** Zorg dat de gebruiker opnieuw kan spelen zonder het programma opnieuw op te starten.

## Bronnen

* [Java Math](https://www.w3schools.com/java/java_math.asp)
* [Java If ... Else](https://www.w3schools.com/java/java_conditions.asp)
* [Java While Loop](https://www.w3schools.com/java/java_while_loop.asp)
* [Java User Input (Scanner class)](https://www.w3schools.com/java/java_user_input.asp)
* [Java Break and Continue](https://www.w3schools.com/java/java_break.asp)