

Oppgave 03 - Gjettelek

Vanskelighetsgrad: ★ ★

Oppgaven (Krever kapittel 1, 2, 3, 4, 5)

Lag et Python program som velger et tilfeldig tall. Om du vil at det skal være mellom 0 og 10, 0 og 100, 10 og 50 er opp til deg. Deretter skal en spiller prøve å gjette tallet.

- Hvis spilleren gjetter riktig, vinner du og programmet gir deg beskjed om at du vant.
- Hvis du ikke gjetter riktig skal programmet gi deg beskjed om dette.

Ekstra utfordring (Krever kapittel 6, 7)

- Gjør programmet om slik at du får lov til å gjette igjen hvis du gjetter feil
- Kanskje du også kan få programmet til å gi beskjed om du har gjettet for høyt eller for lavt, slik at spilleren kan prøve å gjette nærmere neste gang.
- Kanskje du også kan holde styr på hvor mange forsøk det tok deg å gjette tallet og så skrive dette ut til spilleren når du vinner.