

Maak in **Small Basic** een eenvoudig **dobbelsteen simulator**.
(*Hoeft niet grafisch...*)



Maak eerst even een eenvoudige schets op papier hoe je het programmaverloop voor je ziet.

1. Het programma moet een titel laten zien en dan vragen of je wilt starten. De bedoeling is dat je een zes gooit.

Vervolgens gaat het programma de dobbelsteen laten “rollen”, en moet hij gaan aangeven hoeveel de waarde is geworden.

Als het gelukt is om een 6 te gooien moet het programma je feliciteren en vragen of je nog een keer wilt gooien, zo niet moet hij aangeven hoe je kunt stoppen.

Als het geen zes is zal hij je vragen om de dobbelsteen nogmaals te laten rollen.

Het is wel de bedoeling dat je e.e.a. zelf bedenkt. Even ideeën opdoen vanuit je boek of via Google mag uiteraard wel, maar je moet het zelf wel zoveel mogelijk bedenken.

2. Pas het programma daarna ook eens dusdanig aan, dat je met meerdere dobbelstenen moet kunnen gooien. Hoeveel dat er zijn moet je aan kunnen geven.

Laat dan ook zien hoeveel punten je in totaal hebt gegoooid, maar ook wat het totaal aantal punten was van de achterkant van de dobbelstenen.

Voorzie je code ook van duidelijke ‘remarks’, zodat je kunt zien wat een stukje code doet.

Veel succes!!



```
TextWindow.WriteLine("Welkom bij het dobbelsteen spel!")

Begin:
TextWindow.WriteLine("type S of s voor start")
Starten = TextWindow.Read()
If (Starten = "S" Or Starten ="s") Then
    Goto rollen
Else
    Goto Begin

Rollen:
resultaat1 = math.getrandomnumber(6)
resultaat1A =7-resultaat1 'achterkant

resultaat2 = math.getrandomnumber(6)
resultaat2A =7-resultaat2 'achterkant

TextWindow.WriteLine("Resultaat1: " + resultaat1)
TextWindow.WriteLine("Resultaat1 axchterkant: " + resultaat1A)

TextWindow.WriteLine("Resultaat2: " + resultaat2)
TextWindow.WriteLine("Resultaat2 axchterkant: " + resultaat2A)

TextWindow.WriteLine("Resultaat samen: " +
(resultaat1+resultaat2))

TextWindow.WriteLine("Was het een 6 en een 6 ?")
If resultaat1 + resultaat2 = 12 Then
    Goto WasTwaalf
Else
    Goto Jammer

EndIf

WasTwaalf:
TextWindow.WriteLine("Gelukt! Het was een zes. Type een J of j
voor nogmaals gooien? (J of j) ")
Vervolg = TextWindow.Read()
If (Vervolg = "j" Or Vervolg = "J" ) Then
    Goto Begin
Else
    TextWindow.WriteLine("Einde spel, klik op het kruisje links
boven")
    Goto Einde
EndIf
```

```
Jammer:  
  TextWindow.WriteLine("Jammer, probeer nogmaals")  
  Goto Begin  
EndIf
```

Einde: