



Oppimispäiväkirja

5G00EU62-3005

Kuusisto Jaakko

Tietotekniikan tutkinto-ohjelma
Ohjelmistotekniikka

Sisällysluettelo

1	Tehtävä 1	3
2	LÄHTEET.....	4

1 Tehtävä 1

Tehdään yksinkertainen arvauspeli, jossa aluksi alustetaan muuttujat ja loput ohjelmasta pyörii komentorivi `while()` -silmukassa.

Numeroiden alustus ja satunnaisluku `math.random()` -funktiolla:

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
int targetNumber = (int) (Math.random() * 100) + 1;  
int attempts = 7;  
boolean guessedCorrectly = false;
```

Alustuksen jälkeen silmukka, joka päättyy yritysten loppuun tai oikeaan arvaukseen.

```
while (attempts > 0 && !guessedCorrectly) {  
    System.out.print("Enter your guess: ");  
    int userGuess = scanner.nextInt();  
  
    if (userGuess == targetNumber) {  
        System.out.println("Congratulations! You guessed the correct number!");  
        guessedCorrectly = true;  
    } else if (userGuess < targetNumber) {  
        System.out.println("Too low!");  
    } else {  
        System.out.println("Too high!");  
    }  
  
    attempts--;  
    if (attempts > 0 && !guessedCorrectly) {  
        System.out.println("Attempts left: " + attempts);  
    }  
}
```

Linkki projektin lähdekoodiin osoitteessa:

<https://github.com/MikeDanton/5G00EU62-3005-Ohjelmoinnin-syvent-v-t-tekniikat/tree/main/week3/untitled>

2 LÄHTEET