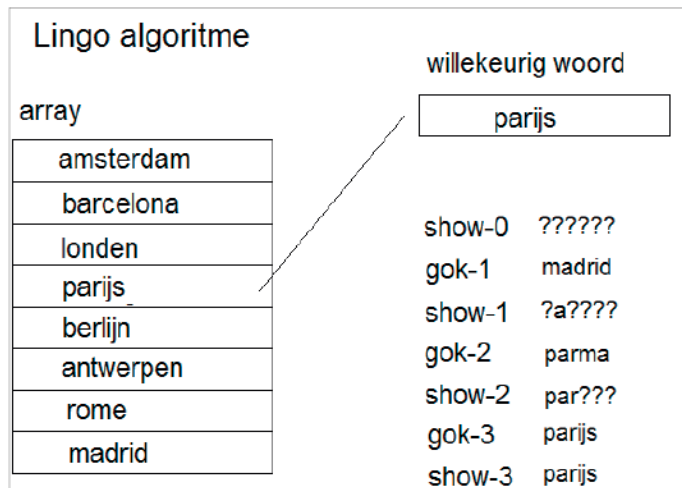


- **Vaardigheid-lab 17 Lingospel**

In deze lab-opdracht codeer je het volgende lingospel algoritme.



Figuur 2.39

Maak een steden-array.

Kies een willekeurige stad.

Laat de speler het aantal letters zien, bijvoorbeeld ??????

Laat de speler een eerste gok doen.

Laat de speler de juist gegokte letters zien, bijvoorbeeld ?a???

Laat de speler vier keer gokken.

Verzin een puntensysteem.

Het resultaat moet er als volgt uitzien:

## Lingo

m a d ? ? ?

madera

Gok 1

Om willekeurige getallen te genereren gebruik de volgende Math-methode:

```
// genereer een willekeurige index vanaf 0 tot 8
let index = Math.floor(Math.random() * 8);
```

Hier wordt een willekeurige getal tussen 0 en 8 gegenereerd