



#ШПАРГАЛОЧКИ

СОЗДАНИЕ ИГР UNITY

Материалы подготовлены отделом методической разработки





```
Console.Clear();
```

Очистка всего текста в консоли

```
Random rnd = new Random();
```

Создание переменной rnd, которая хранит в себе новый экземпляр генератора случайных чисел

```
int secretNumber = rnd.Next(1, 11);
```

В переменную secretNumber записывается следующее случайное число от 1 до 10

```
Console.WriteLine($"Количество попыток:  
{attempts}");
```

В текст вставляется значение переменной attempts, автоматически переведенное в строковый тип данных (string)

```
attempts++;
```

Значение переменной увеличивается на 1

```
attempts--;
```

Значение переменной уменьшается на 1



```
if (secretNumber > userNumber)
{
    Console.WriteLine("Больше");
}
else if (secretNumber == userNumber)
{
    Console.WriteLine("Вы угадали");
}
else
{
    Console.WriteLine("Меньше");
}
```

Если secretNumber больше userNumber

То в консоли пишем «Больше»

Иначе, если secretNumber равно userNumber

То в консоли напишем «Вы угадали»

Иначе

В консоли напишем «Меньше»