



Terningen

C#

Z3C

Terningen

I denne opgave skal du arbejde med variable og betingelser i C#.

Du skal i denne opgave skrive et program som kan simulere et terningkast med en 6-sidet terning.

Random

For at kunne generere et tilfældigt tal mellem 1 og 6, skal du bruge et af C#'s standard-biblioteker.

Inden du begynder på opgaven, skal du indsætte følgende i din kode:

```
Random random = new Random();  
int dice = random.Next(1, 7);
```

Random er en klasse der giver mulighed for at ryste posen med bingotal og trække et tilfældigt tal. `random.Next(1, 7);` Next metoden genererer det næste tal. Denne metode leverer altid et tal fra min til max værdi-1. I dette tilfælde er minimumsværdien 1 og max værdien -1 = 6, så du vil altid få et tal mellem 1 og 6

Opgave a)

Du skal i din main metode nu indsætte et if/else statement, der udskiver dit terningkast for hvert antal øjne der slås, se nedenstående eksempel (Tip: Du kan bare kopiere nedenstående og selv udfylde resten)

```
if (dice == 1)  
{  
    Console.WriteLine("Du slog en etter");  
}  
else if (dice == 2)  
{  
    Console.WriteLine("Du slog en to'er");  
}
```

Opgave b)

Konsol programmering behøves ikke at være kedelig sort og hvid. Du kan lynhurtigt ændre forgrund eller baggrundsfarven i konsollen. Desværre kan du kun vælge mellem 16 farver, se billede. Hvis du ønsker at ændre tekstfarven til f.eks. gul kan du skrive følgende kommando

```
Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Yellow;
```

Hvis du ønsker at ændre baggrundsfarven til f.eks. blå kan du skrive

```
Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Blue;
```

Skift nu forgrundsfarven for hvert terningslag, så den tekst der udskrives, hvis man slår en etter – udskrives med rød, toer med blå osv.