

Oppimispäiväkirja  
Teemu Keskinen

SISÄLLYS

[1. Tehtävät 2](#_Toc187669710)

[1.1 Tehtävä 1, viikko 3 2](#_Toc187669711)

.

# Tehtävät

## Tehtävä 1, viikko 3

Tehtävässä luodaan muuttuja numberToGuess käyttäen javan math-kirjaston random operaatiota. Operaatiolle määritetään minimi- ja maksimiarvot muuttujilla min ja max, jolloin voidaan helposti muokata arvauspelin haastavuutta. Käyttäjän syötettä kysytään scanner-kirjaston avulla ja tallennetaan käyttäjän antama vastaus muuttujaan. Tätä muuttujaa sen jälkeen verrataan random operaattorilla generoituun lukuun ja tämän perusteella annetaan vihje käyttäjälle, onko generoitu luku pienempi vai isompi kuin käyttäjän arvaama luku. Mikäli käyttäjä arvaa luvun kerrotaan hänelle tästä. Mikäli käyttäjä ei arvaa lukua oikein yritysmäärän sisällä niin tulostetaan oikea luku käyttäjälle näkyviin.

Kuva, joka sisältää kohteen teksti, kuvakaappaus, Fontti

Kuvaus luotu automaattisesti

import java.util.Scanner;

public class NumberGuessingGame {

    public static void main(String[] args) {

        Scanner scanner = new Scanner(System.in);

        int min = 1;

        int max = 100;

        int numberToGuess = (int) (Math.random() \* max) + min;

        int maxnumberOfTries = 7;

        int numberOfTries = 0;

        boolean hasGuessedCorrectly = false;

        while (numberOfTries < maxnumberOfTries && !hasGuessedCorrectly) {

            System.out.println("Guess the number between " + min + " and " + max + ":");

            int userGuess = scanner.nextInt();

            numberOfTries++;

            if (userGuess == numberToGuess) {

                hasGuessedCorrectly = true;

                System.out.println("Correct number.");

            } else if (userGuess < numberToGuess) {

                System.out.println("The number is higher.");

            } else {

                System.out.println("The number is lower.");

            }

        }

        if (!hasGuessedCorrectly) {

            System.out.println("The correct number was " + numberToGuess);

        }

        scanner.close();

    }

}

## Tehtävä 2, viikko 4