

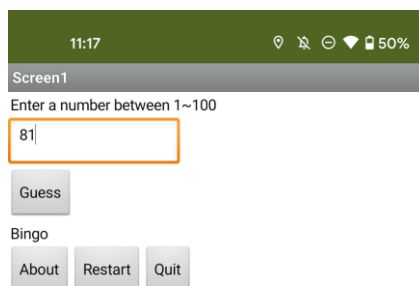
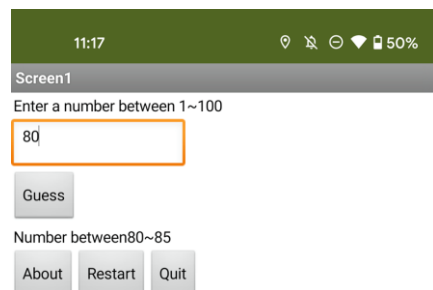
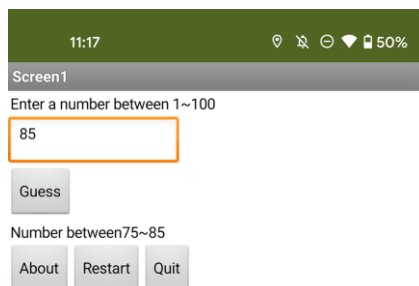
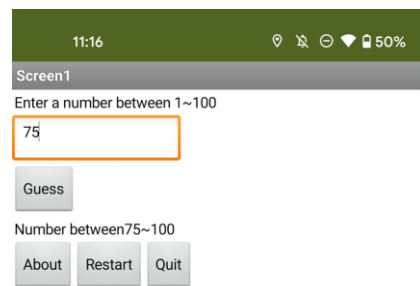
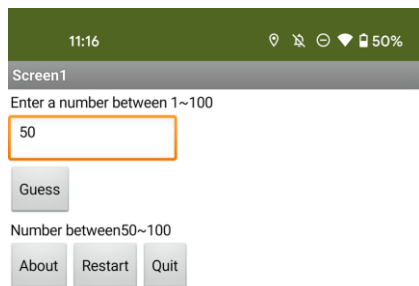
物聯網核心網路技術 LAB1

姓名：陳維倫 學號：N16094409 系所:機械碩一

目標:應用 **App Inventor 2** 寫一個猜數字遊戲，使用者輸入 1~100 的數字，系統會根據使用者輸入的數字來縮小可能範圍，若使用者猜中數字後則會跳出 **Bingo**。

按下 **Restart** 則重新開始遊戲。

結果:



程式碼

```
initialize global theNum to random integer from 1 to 100
initialize global min to 1
initialize global max to 100
initialize global the_counter to 1

when Button1 .Click
do
  if TextBox1 . Text = get global theNum
  then set Label2 . Text to " Bingo "
  else if TextBox1 . Text < get global theNum
  then
    set global min to TextBox1 . Text
    set Label2 . Text to join ( " Number between "
                              get global min
                              " ~ "
                              get global max )
  else
    set global max to TextBox1 . Text
    set Label2 . Text to join ( " Number between "
                              get global min
                              " ~ "
                              get global max )

when Button3 .Click
do
  set global max to 100
  set global min to 0
  set global the_counter to 1
  set global theNum to random integer from 1 to 100
  set Label2 . Text to join ( " Number between "
                            get global min
                            " ~ "
                            get global max )
```

設定變數 theNum 為 1~100 中的隨機數字，及 min=1，max=100，當 Button1

按下的時候，若使用者輸入的數字(**TextBox1.Text**)等於 **theNum** 時，即跳出 Bingo，

若不等於 **theNum** 且小於 **theNum** 則跳出通知 **Number between** (使用者輸入的

數字)~(**max**)，若不等於 **theNum** 且大於 **theNum** 則跳出通知 **Number between**

(**min**)~(使用者輸入的數字)，以此類推直到猜中數字為止。

若使用者按下 **Button3** 則重新開始遊戲。