**Pseudokod för programmet som får en spelare att gissa ett tal mellan 1 och 20**

*Jag har också lagt till:*

* *möjlighet att spela flera gånger*
* *att programmet räknar antalet gissningar*

Skapa en variabel [spelaEnGångTill] för att kontrollera att det är möjligt för att spela flera gånger

Skapa en variabel [val] för att kontrollera om användaren vill fortsätta spelet eller inte

**SÅ LÄNGE** *[spelaEnGångTill] är sann*

Et program slumpar fram ett tal mellan 1 och 20 och sparar ett värde till en variabel [speltal]

Skapa en variabel [spela] för att kontrollera om spelet ska fortsätta köras

Skapa en variabel [antaletGissningar] för att räkna antalet gissningar

**SÅ LÄNGE** *[spela] är sann*

Be användaren att gissa på ett tal mellan 1 och 20

Presentera antalet gissningar till användaren

Spara användarens [tal] och konvertera ett värde till en siffra utan att riskera en programkrasch

**OM** *konverteringen misslyckas och användaräns [tal] är inte ett heltal*

Skriv ut "Endast siffror (heltal) kan användas i detta spel!"

Användaren fortsätter spelet och kan gissa på ett tal mellan 1 och 20 igen och se antalet gissningar

**ANNARS** *användaräns [tal] är ett heltal*

**OM** *användaräns [tal] är inte mellan 1 och 20*

Skriv ut "Endast siffror mellan 1 och 20 kan användas i detta spel!"

Användaren fortsätter spelet och kan gissa på ett tal mellan 1 och 20 igen och se antalet gissningar

**ANNARS OM** *användaräns [tal] är mindre än [speltal]*

Skriv ut "Det inmatade talet " + [tal] + " är för litet, försök igen."

Användaren fortsätter spelet och kan gissa på ett tal mellan 1 och 20 igen och se antalet gissningar

**ANNARS OM** *användaräns [tal] är* större *än [speltal]*

Skriv ut "Det inmatade talet " + [tal] + " är för stort, försök igen."

Användaren fortsätter spelet och kan gissa på ett tal mellan 1 och 20 igen och se antalet gissningar

**ANNARS OM** *användaräns [tal] är lika med [speltal]*

Skriv ut "Grattis, du gissade rätt!"

Visa antalet gissningar till användaren

[spela] är falskt. Spelet är slut

**GÖR**

Fråga användaren om de vill fortsätta spelet [1] eller inte [2]

Spara användarens [val] och konvertera ett värde till en siffra utan att riskera en programkrasch

**OM** *konverteringen misslyckas och användaräns [val] är inte ett heltal*

Skriv ut "Endast siffror 1 eller 2 kan användas!"

**ANNARS** *konverteringen lyckas och användarens [val] är ett heltal*

**VÄLJ** *fall ur*

Fall 1:

[spela] är falsk. Börjar ett nytt spel med nytt speltal

Fall 2:

[spelaEnGångTill] är falsk. Spelet är slut. Avsluta programmet

Övriga fall:

Informera användaren att de gjort ett ogiltigt val. Skriv ut "Du kan välja bara Ja eller Nej"

**SÅ LÄNGE** *användarens [val] är inte korrekt: [val] är inte leka med 1 eller 2*