



## Gissningslek

En spelare väljer ett tal mellan 1-10.

Den andra spelaren gissar tal tills man gissar rätt.

Om man gissar fel får spelaren säga om talet han eller hon valt är högre eller lägre än gissningen.

Skriv en algoritm för att göra gissningarna.

Gör, tills du gissar rätt:

Om gissningen var rätt {

} annars

{

} annars

{

}