

Il computer deve generare 16 numeri casuali tra 1 e 100, che saranno le "mine".  
In seguito deve chiedere all'utente di inserire un numero alla volta, sempre compreso tra 1 e 100, che sarà la sua giocata.  
Se il numero è presente nella lista delle mine, la partita termina, altrimenti il gioco continua chiedendo all'utente un altro numero (continua a giocare).  
La partita termina quando il giocatore becca una mina, ossia inserisce un numero "vietato", oppure se raggiunge il numero massimo possibile di numeri consentiti, ossia ha inserito tutti i numeri possibili che non sono mine!  
Al termine della partita il software deve comunicare il punteggio, cioè il numero di volte che l'utente ha inserito un numero consentito; in altre parole, deve comunicare all'utente quante giocate ha fatto prima di perdere.

