

# DV1540 Inlämningsuppgift A

**Omfattar:** inmatning, utmatning, variabler, beräkning, iteration och selektion

Gör ett C++ program som låter flera personer tävla mot varandra i ett enkelt gissningsspel. Spelet börjar med att datorn slumpar ett hemligt tal i intervallet 1..100. Därefter skall de andra spelarna först mata in sitt namn och därefter 3 gissningar på vad det hemliga talet är. När namnet "Ingen" matas in avslutas spelet och namnet på den som gissade närmast presenteras tillsammans med den vinnande gissningen samt det hemliga talet.

Tips: För att rensa skärmen kan man använda sig av `system("CLS");`

## Exempel på körning av programmet:

*Fet och kursiv stil betyder användarinmatning*

Gissa det hemliga talet!

Namnet på spelaren: ***Per Eriksson***

Tal 1: **33**

Tal 2: **66**

Tal 3: **99**

Namnet på spelaren: ***Gert Karlsson***

Tal 1: **15**

Tal 2: **99**

Tal 3: **50**

Namnet på spelaren: ***Inga-Britt Svensson***

Tal 1: **20**

Tal 2: **40**

Tal 3: **80**

Namnet på spelaren: ***Ingen***

Gert Karlsson vann med gissningen 15 och det hemliga talet var 17!

#####

### Att tänka på:

- All namngivning ska vara beskrivande och engelsk
- Variabelnamn börjar med gemen och om namnet är sammansatt ska varje nytt ord börja med versal (använd inte \_)
- Inga variabler får deklarerars utanför blocket för main-funktionen
- Källkoden ska struktureras väl (exempelvis ska kod på samma "nivå" indenteras)
- Kommentera koden där detta bedöms lämpligt (överkommentera ej)
- Det är inte tillåtet **break**, **continue** eller **goto** i lösningen
- Om det finns mer än en (1) segrare är det tillräckligt att du presenterar en av dem.