



Gissa Nummer

Del 1:

Skapa ett "Gissa numret"-spel där datorn slumpar fram ett tal och användaren gissar vilket nummer det är. Pseudokoden är:

Skapa ett slumpat tal mellan 1 och 100

Skapa en variabel som håller reda på antalet gissningar

Be användaren gissa talet

Så länge som användaren inte gissar rätt

Lägg till 1 till variabeln som håller reda på antalet gissningar

Kontrollera om det gissade talet stämmer med det slumpade talet

Om det är högre skriv ut att det är för högt och låt användaren gissa igen

Om det är lägre skriv ut att det är för lågt och låt användaren gissa igen

Om det är korrekt skriv ut att det är rätt gissat och skriv ut hur många gissningar det tog.

Kod för slumpat tal:

```
Random random = new Random();  
int numberToGuess = random.Next(1, 101);
```

Genom att skriva (1,101) ser vi till att det kan vara minst 1 och max 100 som slumpas fram.

Del 2:

När spelet fungerar fundera ut hur du skulle göra för att ge spelaren möjligheten att välja att spela om eller avsluta spelet när man har gissat rätt.

Del 3:

När du fått del 2 att fungera:

Skapa en array av något slag och spara varje spel i arrayen (antal gissningar)

När man avslutar spelet skrivs listan ut.



UPPSALA
UNIVERSITET

Redovisning:

Spela in en liten film med hjälp av verktyg som Screencast-O-Matic eller CamStudio (se kurssidan under Kursinformation -> Spela in skärmen).

I filmen visar du när du kör programmet att det hela fungerar som det är tänkt, alltså

Del 1 – användaren gissar tills man gissar rätt och får då veta antalet gissningar

Del 2 – när användaren gissar rätt får man chansen att välja att spela igen och spelet ska då fungera enligt del 1 igen, och nästa gång man får frågan så ska man kunna välja nej och då avslutas spelet.

Del 3 – när man väljer att avsluta spelet efter att ha spelat tre eller flera gånger så skrivs antalet gissningar ut för varje spel.

Sedan visar du upp koden – du behöver inte berätta hur du gjort utan bara visa den så jag ser den ordentligt.

Skicka antingen filmen (i mp3-format) eller länken till var du har filmen (om ex. laddar upp den på youtube eller någon annan server) på anvisad plats på kurssidan.

Poäng:

För varje del som fungerar får du 1 poäng som läggs på tentan, alltså max 3 poäng för denna övning.