**Æfingaverkefni 8.**

**Teningaspil – ýmsar útfærslur**

Teningaspil A:

Þetta verkefni felst í því að skrifa forrit sem líkir eftir rúllandi teningi. Þegar forritið keyrir, þá velur það eina tölu frá 1 – 6 af handahófi (random). Forritið birtir hvaða tala kom upp. Síðan er spilarinn spurður hvort hann vilji rúlla aftur. Spilið er í gangi þangað til spilarinn vill ekki rúlla meir.

Teningaspil B:

Sama og í A nema hér bætist við að forritið spyr hversu oft eigi að rúlla teningnum. Forritið rúllar teningnum X sinnum og birtir tölurnar jafnóðum.

Teningaspil C:

Sama og í A og B nema hér bætist við teljari sem helsur utan um hversu oft hver tala kom upp og birtir fjöldan fyrir hverja hlið teningsins.

**Hver er talan**

Ágiskun A:

Þetta verkefni notar einnig random klasann. Forritið velur tölu af handahófi á einhverju fyrirfram tilgreindu bili sem forritarinn ákveður. Notandinn þarf að giska á hver þessi tala er. Ef ágiskun notanda er röng, skilar forritið einhvers konar vísbendingu um hversu langt frá ágiskunin er, t.d. „Talan er of há“ eða „Talan er of lág“. Og notandinn á að geta giskað aftur og aftur. Ef notandinn giskar rétt, birtast jákvæð skilaboð.

Ágiskun B:

Sama og í A nema hér er teljara bætt við sem birtir í lokin hversu oft notandinn giskaði.