**Æfingarverkefni forslaufur**

Búðu til forrit með valmynd fyrir verkefnin hér að neðan.

Forritið á ekki að hætta keyrslu fyrr en notandi velur að hætta.

Valmyndin á að birtast í hverri umferð.

Forritið fer í viðkomandi verkefni hér fyrir neðan eftir því hvað notandi velur að keyra.

**Verkefni 1: Summa**

Forritið spyr notanda um tvær tölur.

Búið til forrit sem leggur sama allar tölur á ákveðnu bili.

T.d. ef bilið er frá 5 upp í 11 á niðurstaðan að vera 5+6+7+8+9+10+11 = 56.

Notandinn á að ákveða hvaða bil er valið.

**Verkefni 2: Talnabil\_UppNidur**

Forritið skrifar út allar tölur á ákveðnu bili frá byrjunartölu að lokatölu.

T.d. ef bilið er frá 6 upp í 11 eiga að skrifast út tölurnar 6 7 8 9 10 11 í þessari röð.

Ef bilið er frá 11 niður í 6 eiga að skrifast út tölurnar 11 10 9 8 7 6 í þessari röð.

Notandinn á að ákveða hvaða bil er valið.

**Verkefni 3: Oddatolur\_AkvedidBil**

Forritið skrifar út allar oddatölur á ákveðnu bili.

T.d. ef bilið er frá 6 upp í 11 eiga að skrifast út tölurnar 7 9 og 11.

Sama myndi skrifast út ef valið er bilið frá 7 upp í 12.

Notandinn á að ákveða hvaða bil er valið.

**Verkefni 4: la\_la\_la**

Forritið spyr notanda hve oft „la“ er sungið í röð og birtir la\_la\_la\_… og svo framvegis eins oft og notandinn valdi.

**Verkefni 5: Margfoldunartöflur 1-10**

Búið til hreiðraða lykkju (þ.e. lykkju innan í lykkju) sem skrifar út margföldunartöflurnar frá 1 uppí 10 (þ.e. 1 sinnum töfluna, 2 sinnum töfluna o.s.frv. upp í 10 sinnum töfluna).

Ath. ytri lykkjan fer frá 1 – 10 fyrir hverja töflu, innri lykkjan fer frá 1 – 10 fyrir stökin.

Hugsið tafla \* stak 🡪 meðan tafla er 1 er stak 1 til 10, þá fer tafla í 2 og stak 1 til 10…

**Verkefni 6: Linur\_Og\_Dalkar**

Forritið birtir 15 línur, í hverri línu á að birta þrjár tölur (3 dálkar)

Fyrsti dálkurinn er línunúmerin frá 1 – 15.

Annar dálkurinn er fremsta talan margföldu með tveimur.

Þriðji dálkurinn er fremsta talan margfölduð með þremur.

Fyrstu 4 línurnar eru svona:

1 2 3

2 4 6

3 6 9

4 8 12

**Verkefni 7: Talnagisk**

Látið tölvuna velja eina tölu af handahófi milli 1 og 100

Leyfið svo notandanum að giska á töluna og gefið skilaboð í hvert sinn hvernig gangi. Ef talan er of lá birtist „talan er of lá“ ef talan er of há birtist „talan er of há“ annars „til hamingju þetta er rétta talan“

Þegar giskað er rétt gefið það til kynna á áberandi hátt.

Gangi ykkur vel