**07 Æfingarverkefni Random**

**Til að geta notað random klasann þarf að þarf að importa random**

import random #efst í skránni

randomTala = random.randint(1,6) #tala á bilinu 1 -6

**#Liður 1 - Teningakast**

Líkir eftir teningakasti. Forritið á að birta eina tilviljunarkennda tölu á bilinu frá 1 til 6, líkt og einum teningi hafi verið kastað.

**#Liður 2 - Yatzi kast**

Líkir eftir einu kasti í tengingspilinu yatzi. Í spilinu eru fimm teningum kastað upp í einu.

Forritið á að birta fimm tilviljunarkenndar tölur á bilinu frá 1 til 6, líkt og fimm teningum hafi verið kastað. Og birta samtölu þeirra

**#Liður 3 – Finna oddatölur**

Forritið gerir random tölu 25 sinnum, í hvert sinn sem oddatala kemur upp á að prenta út “Hei ég fann oddatölu” +talan annars á bara talan að birtast

Í lok lykkjunnar á að koma samtala allra oddatalnanna og samtala allra talnanna

**5: break og TrueFalse**Keyrir for-lykkju sem birtir allt að 250 tilviljunarkenndar tölur frá 25 til 115.  
Ef talan 73 kemur upp hættir lykkjan keyrslu.  
Ef talan 99 kom upp birtast skilaboð um það **eftir að lykkjan hefur hætt keyrslu**,