# Et bilde som inneholder tekst Automatisk generert beskrivelseFizz-Buzz-spill

FizzBuzzFizz buzz er et spill for barn for å lære dem om divisjon. Spillerne bytter på å telle inkrementelt, og erstatter et hvilket som helst tall som er delelig med tre med ordet "fizz", og et hvilket som helst tall som er delt med fem med ordet "buzz".

### Fizz-Buzz programmering utfordringer

**Utfordring 1 - Maskinen som spiller**

For denne utfordringen må du skrive et program i python som viser alle tallene mellom 1 og 100.

* For hvert tall som er delt med tre vil datamaskinen vise ordet "fizz",
* For hvert tall som er delt med fem vil datamaskinen vise ordet "buzz",
* For hvert tall som er delt med tre og med fem vil datamaskinen vise ordet "fizz-buzz",

Slik vil utgangen se ut:

Et bilde som inneholder tekst

Automatisk generert beskrivelse

Diskutert algoritme (stegs som kode skal følge) før dere begynne å kode.

**Tips**

1. For å finne ut om et tall kan deles på et annet tall, må du sjekke resten av divisjonen ved å bruke %-operator i Python. For eksempel, koden *7 % 3* blir 1 fordi 7 ikke er delelig med 3, mens koden *6 % 3* = 0 fordi 6 er delelig med 3. spør hvis du lurer.
2. Du kan sjekke om en tall1 er delelig med tall2 med «if» og å sjekke hvis tall1%tall2 == 0

**Utfordring 2 – Bruker som spiller**

Du skal lage et nytt program der det er bruker som spiller FizzBuzz. Du kan ta utgangspunkt i koden fra utfordring 1:

* Opprett en ny python script og juster denne koden slik at den bruker input-kommandoen i Python

Programmet bør da be brukeren om å legge inn tall i rekkefølge eller skrive inn ordet Fizz/Buzz/FizzBuzz når det er nødvendig.

* Programmet skal selv regne ut hva er riktig svar da og sjekke at brukeren har skrevet inn riktig nummer eller riktig ord. Hvis ikke skal den stoppe og gi beskjed til bruker med riktig svar.
* Ekstra: Det skal da gi sluttresultatet (hvor langt spilleren fullførte spillet) og spør bruker om hen vil spille igjen. Har du lært om funksjoner legg kode for å sjekke om svaret er riktig i en funksjon som du kaller inn i løkken når du sjekker riktig svar.

Snu arket om du trenger tips til algoritme for utfordring 2!

**Algoritme**: (for å spille en gang)

1. Skriv ut reglene for spillet **tips** - bruk ‘’’ for å skrive lange kommentar
2. Gå gjennom alle tall mellom 1 og 100. For hver tall: tips – *for-løkke*
   1. Be bruker å skrive svare for den tall **tips** - bruk *input*() og lagre svaret i et variabel
   2. Regne riktig svare for den tall **tips** – kall til en egendefinert funksjon *riktigsvar*(*tall*)

som returnere riktig svar som streng

* 1. Sammenligne og hvis svaret fra bruker er ikke likt riktig svar:
     1. Skriv ut beskjed til bruker med riktig svar
     2. Avslutte gjennomgang av alle tall **tips** – *break* for å avslutte en løkk