

# Tentamen Javascript

## Inledning

---

För att visa vad ni lärt er under kursen och hur ni strukturerar er kod samt att ni förstår delar som Moduler, Funktioner, Events och Variabler behöver ni genomföra denna uppgift.

## Uppgift

---

Ni ska göra ett enkelt gissningsspel där användaren får åtta gissningar på sig att gissa ett slumpat nummer mellan 1 och 100 och efter varje gissning får användaren reda på om den har gissat för mycket, för lite eller rätt.

Följande krav ställs på programmet

- ✓ När spelet startas genereras ett slumpat nummer som inte visas för användaren.
- ✓ Användaren fyller i en textruta (<input>-tagg) och trycker på en knapp (<button>-tagg) för att gissa ett nummer
- ✓ När användaren gissar för lite skrivs "Gissa högre" ut på hemsidan
- ✓ När användaren gissar för mycket skrivs "Gissa lägre" ut på hemsidan
- ✓ När användaren gissar rätt skrivs "Rätt gissning" ut på hemsidan
- ✓ Senaste gissningen och antalet försök kvar visas alltid på hemsidan.
- ✓ När användarens gissningar är slut går det inte att gissa mer och rätt svar visas på hemsidan.

## Betygsättning och inlämning

---

Lämna in uppgiften på Navet innan Deadline för tentamen. Använd Moduler, Funktioner, Events, Variabler, och Kommentarer för att genomföra uppgiften och strukturera koden på ett sätt som gör den enkel att följa och förstå.

### Betyg

**IG:** Den inlämnade uppgiften uppfyller inte kraven.

**G:** Den inlämnade uppgiften uppfyller samtliga krav.

**VG:** Den inlämnade uppgiften uppfyller samtliga krav och är, utöver detta, välstrukturerad, bra kommenterad och koden är enkel att följa eftersom både moduler och funktioner används på ett tydligt sätt. Gissningsspelet är även enkelt att använda och svårt för användaren att göra fel i.