



Dry Run

Titus Cieslewski

Medium Task

All right, look at you go! The concept of using a library is very useful, as it not only makes it easier for you, but also because it allows us to very simply define interactive problems.

The way this works is that you are exposed to functions not only that you have to code, but also functions that you may call. For C/C++ these functions are simply declared in the header. For Java and Scala you have to look for comments in the library class.

Using this, let's play a guessing game! You are to guess Heidi's very personal favorite number. She tells you that it's an integer between 1 and 100 but only gives you 7 tries. For each wrong guess she tells you whether your number was too low or too high. Code the function `guessNumber()`; you may call `isIt()` up to 7 times.

Tâche Moyenne

Joli, tu impressionnes Heidi ! Le concept des librairies ne te dispense non seulement de traiter les entrées et sorties, mais permet aussi de définir facilement des problèmes interactifs.

Ceci fonctionne de la manière suivante. Il y a des fonctions que nous te demandons de programmer, tandis que d'autres ont mises à ta disposition, et ton code peut les appeler. En C/C++, ces fonctions sont déclarées dans les fichiers header. En Java et Scala, tu les trouves en suivant les commentaires dans les librairies de la classe.

Maintenant que t'en es au courant, jouons un petit jeu : Devine le numéro personnellement préféré par Heidi. Elle te dit que c'est un entier entre 1 et 100 mais ne te laisse deviner que 7 fois. Pour chaque estimation erronée, elle t'indique si ton nombre a été trop grand ou trop petit. Écris la fonction `guessNumber()` ; tu peux appeler la fonction `isIt()` - pour deviner - jusqu'à 7 fois.

Mittlere Aufgabe

Nicht schlecht, Heidi ist beeindruckt! Das Bibliothekskonzept befreit dich nicht nur von den Ein- und Ausgaben, sondern erlaubt auch ganz einfach interaktive Programme zu schreiben.

Einerseits musst du einige Funktionen programmieren, und andererseits stellen wir dir ab und an Funktionen zur Verfügung, die du aufrufen kannst. In C/C++ sind diese Funktionen in der Headerdatei aufgelistet, und in Java und Scala findest du sie indem du den Kommentaren in der Bibliothekklasse folgst.

Las uns ein Spiel spielen: Kannst du erraten was Heidi's persönliche Lieblingsnummer ist? Sie sagt dir es sei eine ganze Zahl zwischen 1 und 100 und gibt dir 7 Versuche. Für jede falsche Schätzung verrät dir Heidi, ob deine Zahl zu gross oder zu klein war. Programmiere die Funktion `guessNumber()`; du kannst die Funktion `isIt()` - zum Raten - bis zu 7 mal aufrufen.