Aktivnost: Pogodi broj (2. verzija)

Rješenje:

```
Orion Program
  set led Port8 all red 60 green 0 blue 60
  wait 1 secs
  set pogodak ▼ to 0
  set score ▼ to 0
  set K ▼ to 0
  set potvrda ▼ to 0
  set r_broj ▼ to pick random 1 to 100
                                                            Biramo jedan slučajan
                                                            broj
  repeat until ( pogodak ) = 1
    wait 0.1 secs
                                                            Čekamo 0.1 sekundu
    set X ▼ to joystick Port7 X-Axis ▼
                                                            kako bi malo
         X < -480 then
                                                            "usporili" izvršavanje
                                                            programa
      set B ▼ to 0
           X > 520 then
                                                            Pretvaranje ulaza s
                                                            kliznog potenciometra
        set B ▼ to 100
                                                            u raspon brojeva od 1
                                                            do 100
        set B v to round (X / 10) + 48
```

```
set 7-segments display (Port6*) number (B)
if (K = B) and not K = kandidat // then
                                                        Ako odabrani broj na
                                                        potenciometru miruje
 change potvrda ▼ by 1
                                                        (ne pomičemo klizač) i
                                                        ako to nije broj
 set potvrda ▼ to 0
                                                        odabran u prethodnoj
                                                        rundi povečaj brojač.
set K * to B
if potvrda > 30 then
  set potvrda ▼ to 0
                                                        Kad brojač dođe do 30
  set kandidat * to B
                                                        (za to mu treba oko 3
                                                        sekunde zbog wait 0.1
  change score v by 1
                                                        s na početku petlje)
  set led (Port8* all*) red (60*) green (0*) blue (60*)
                                                        Uzmi broj koji je
  wait (0.5) secs
                                                        prikazan kao odabrani
  if (kandidat) = r_broj ) then
                                                        broj za pogađanje.
    set led Port8 all red 0 green 150 blue 0
    set 7-segments display (Port6*) number (score
                                                        Provjeri je li to taj
    set pogodak ▼ to 1
                                                        broj.
    wait 10 secs
       r_broj | kandidat | then
      set led Port8 all red 0 green 0 blue 0
      set led Port8 2 red 150 green 0 blue 0
      set led Port8 3 red 150 green 0 blue 0
      set led Port8 4 red 150 green 0 blue 0
                                                        Ako je, prikaži broj
                                                        pokušaja za
      set led Port8 all red 0 green 0 blue 0
                                                        pogađanje na 7-
                                                        segmentnom displayu
      set led Port8 1 red 0 green 0 blue 150
                                                        i upali 4 zelene LED
      set led Port8 2 red 0 green 0 blue 150
                                                        lampice. Završi rundu.
      set led Port8 4 red 0 green 0 blue 150
                                                        Ako nije, pomoću LED
                                                        lampica prikaži
                                                        odgovarajući znak (<,
                                                        >)
```