

```
"Gondoltam egy számra" játék

#A véletlenszám generáláshoz használt függvények
betöltése
import random

#Változók létrehozása a memóriában, eredeti értékek
megadása
gondoltszam = random.randint(1,100)
tipp = 0
lepes = 0

print('Gondoltam egy számra 1 és 100 között, találd
ki!')
print()

#Előltesztelő ciklus: addig kérdez amíg el nem
találja a számot
while tipp != gondoltszam:
    lepes = lepes + 1 # lépésszámláló növelése
    tippszoveg = input('Kérlek add meg a tipped: ')
#A tipp bekérése

    #Szöveg átalakítása számmá, mivel az input
szöveget ad vissza
    tipp = int(tippszoveg)

    #Feltételek: mit írjon ki ha nagyobb, vagy ha
kisebb a szám
    if tipp < gondoltszam:
        print ('Sajnálom, a szám nagyobb!')
    if tipp > gondoltszam:
        print ('Sajnálom, a szám kisebb!')

    print() #Üres sor beszúrása az esztétikum miatt

#Eltatálta a számot, tovább lehet lépni
```

```
print('Gratulálok, eltaláltad a  
számot',str(lepes),'lépésből!')  
print()
```