

## Gissa talet

Här slumpar programmet fram ett tal mellan 1 och 100.

Du ska gissa talet. Om du gissar rätt avslutas programmet. Gissar du fel anger programmet om din gissning är för stor eller liten. Du får möjlighet att gissa upp till 10 gånger. En räknare anger hur många gissningar du gjort för att komma fram till rätt tal.

- Skapa variablerna:

Variabel	Används till att lagra
raknare	antal gissningar
svar	din gissning
slumptal	talet, som programmet slumpar fram

- Se till att du har en sprite på scenen, som ska fråga och svara
- Klicka på variabeln **slumptal** på scenen med *höger* musknapp och välj: **göm**  
Ikonen försvinner från scenen
- Koppla följande script till spriten

```

när klickas på
  sätt raknare till 0
  sätt slumptal till slump (1 till 100)
  fråga Vilket tal tänker jag på mellan 1 och 100? och vänta
  repetera 10
    ändra raknare med 1
    om svar = slumptal då
      säg förena Rätt, bra! Du gissade förena raknare gånger i 30 sekunder
      stoppa alla
    om svar < slumptal då
      fråga Talet är större! Gissa igen och vänta
    annars
      fråga Talet är mindre! Gissa igen och vänta
  säg förena Talet är slumptal
  
```

### Kommentar

Blocket:



gör att programmet stoppas.

Informationen i blocket ovanför visas dessförinnan i 30 sekunder