

DO..LOOP (Egitura errepikakorren aginduak)

- 1) Teklatu bidez zenbaki bat sartu eta errepikatu sarrera sartutako zenbakia 1 eta 10 artean ez badago.
- 2) Aurrekoaren berdina, baina sarrerako zenbakia zuzena ez bada errore-mezu bat emanez.
- 3) Pantailaratu taula bat, lehenengo 10 zenbakien karratu eta kuboekin (lerro bakoitzeko balioak banatzeko tabuladorea(**vbTab** karakterea) erabili). Taula idazten aaitzen denean, ariketa berriro errepikatu nahi den mezua idatzi. ARIKETA ERREPIKATU NAHI AL DUZU, B/E? (Ez da kontrolatuko idatzi dena ea zuzena den)
- 4) Aurreko ariketaren berdina, baina teklatutako balioa ez bada aukera zuzena (B/E) errore-mezu bat idatziz eta prozesua berriro errepikatuz.
- 5) Pantailaratu lehenengo 100 zenbakiak 20-naka. 20 zenbakiak pantailaratu bakoitzeko jarrian idatzi ondorengo mezua: “SAKATU EDOZEIN TEKLA AURRERA JARRAITZEKO”
- 6) Aurrekoaren berdina, baina 20 zenbaki pantailaratu ondoren PROZESUA AMAITU NAHI ZUZU, B/E? galdetzen duen mezua pantailaratu. 100 zenbakia pantailaratzen denean, prozesua amaitutzat emango da egindako galderaren erantzuna kontutan hartu gabe.
- 7) Aurrekoaren berdina, baina 100 zenbakia pantailaratu ondoren jarraipenaren konfirmazioa B bada, orduan prozesua berriro hasiko da 1 zenbakitik.
- 8) Ariketaren hasieran “8. ARIKETA EGIN NAHI AL DUZU, B/E? Ariketaren amaieran ARIKETA ERREPIKATU NAHI AL DUZU, B/E? mezua pantailaratuko da. Ariketa ondorengoan datza:
1 eta 10 artean dagoen zenbaki bat teklatu eta 1 zenbakitik hasita emandako zenbakira arteko zenbakiak pantailaratu. Behar diren kontrol guztiak egin.
- 9) 1 eta 100 zenbaki artean dagoen zenbaki bat teklatu eta 5 aukeratan asmatzeko prozesua egin. Emandako zenbakia asmatzen bada, “N. AUKERAN ASMATU DUZU” mezua pantailaratuko da. Ez bada 5 aukeratan asmatzen “EZ DUZU 5 AUKERATAN ASMATU” mezua pantailaratuko da. Azkenik, gordetako zenbakia pantailaratu.

- 10) 1 eta 100 arteko zenbakia asmatzeko jokia egin behar da. Programak eremu horretako balio bat lortuko du, eta erabiltzaileak asmatzen saiatuko da, horretarako gehienez 5 aukera izanda. Laguntza emateko, saio bakoitzean programak asmatu behar den zenbakia emandakoa baino txikiagoa/handiagoa den esango du.

Adibidez, hau izan zitekeen programaren exekuzio baten emaitza (beltzez idatzi da erabiltzaileak teklatzen duena):

Idatzi balio bat: **34**

Ez duzu asmatu! Balioa **34** baino handiagoa da

Idatzi balio bat: **56**

Ez duzu asmatu! Balioa **56** baino txikiagoa da

Idatzi balio bat: **53**

Oso ondo. Asmatu duzu!!!!!!