

Ariketa: Zenbaki ezkutuarien joko

1 eta 100 arteko zenbakia asmatzeko joko egin behar da. Programak eremu horretako balio bat (**ezkutua** izeneko) finkatuko du, eta erabiltzailea asmatzen saiatuko da teklatutik zenbaki bat emanaz. Horretarako gehienez 5 aukera izango ditu. Laguntza bezala, programak saio bakoitzean ezkutuko zenbakia emandakoa baino txikiagoa edo handiagoa den esango du. Asmatzen duenean "Oso ondo. Asmatu duzu!!!" pantailaratuko du eta bestela, ezkutuko zenbakia zein den esango du.

NOTA: Suposatu **ezkutua** (osoa) izeneko aldagaia definituta dagoela eta ordenadoreak automatikoki zenbaki bat (ezberdina exekuzio bakoitzean) esleitzen diola.

Adibidez, programak **ezkutua=53** dela finkatu eta gero, programaren exekuzio baten emaitza ondorengoa da (beltzez idatzi da erabiltzaileak teklatuaren 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!!!!!!

Adibidez, beste exekuzio batean (**ezkutua = 51**):

Idatzi balio bat: **50**

Ez duzu asmatu! Balioa **50** baino handiagoa da

Idatzi balio bat: **75**

Ez duzu asmatu! Balioa **75** baino txikiagoa da

Idatzi balio bat: **63**

Ez duzu asmatu! Balioa **63** baino txikiagoa da

Idatzi balio bat: **57**

Ez duzu asmatu! Balioa **57** baino txikiagoa da

Idatzi balio bat: **53**

Ez duzu asmatu! Balioa **53** baino txikiagoa da

Ezkutuko zenbakia 51 da.