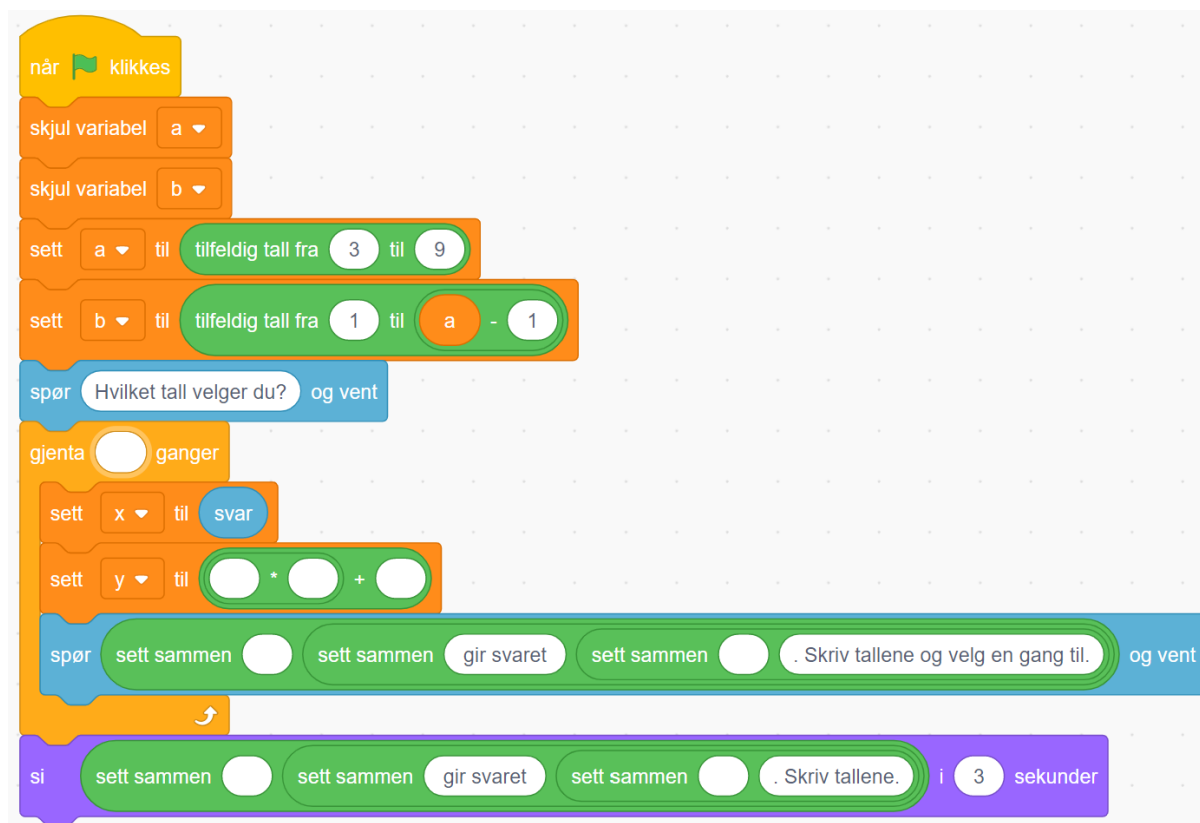


Start på programmet Funksjonsmaskin

Studer denne kodeblokken.



- Hvorfor kan det være lurt å lage variabelen b slik programmereren har gjort?
- Hva må man sette inn i blokka *sett y til*?
- Hva tenker dere bør stå i det tomme feltet i *gjenta*-blokka hvis brukeren skal få velge tall fem ganger?
- Hva må man sette inn i blokka *sett y til*?
- Hvilke variabler skal stå i de tomme feltene i den siste *spør*-blokka?
- Hvorfor må vi ha *si*-blokka til slutt? Er det nok at teksten står i tre sekunder?

Lag denne første delen av programmet slik dere tenker den bør være.

Stopper programmet etter at dere har valgt tall fem ganger?