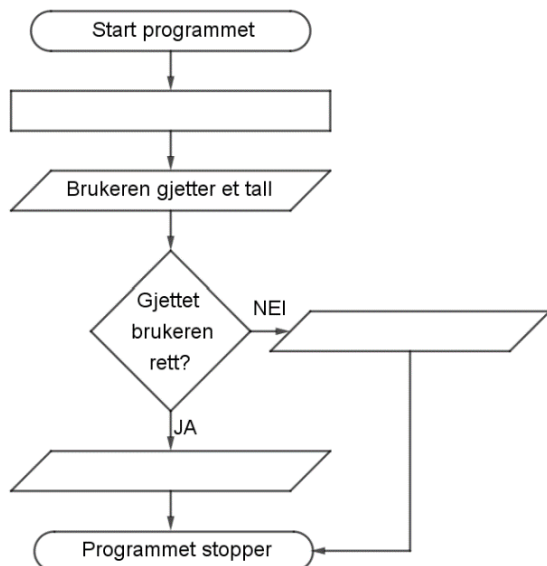


## Forbered et program

Programmet skal velge et hemmelig tall som brukeren skal finne ved å gjette.

## Flytskjema



## Kodeblokk



## Diskuter og finn ut av

- hvorfor programmet bør starte med blokken *skjul variabel*
- hva som kan stå i de tomme rutene i flytskjemaet
- hvilke blokker som blir brukt for å velge det hemmelige tallet
- hvilke blokker som sammen kan svare på om brukeren har gjettet riktig
- hvilken tekst som skal stå i hver av de to blokkene «si»