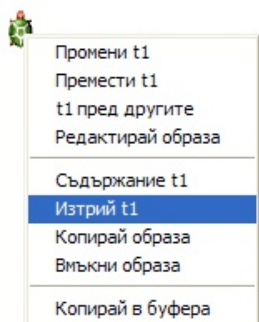


## 8. Проект: Познай числото

В проектът ще се реализира вариант на игра за познаване на случайно число, като потребителят ще въвежда число, а програмата ще оценява неговия отговор, като извежда съобщения „Нагоре!” или „Надолу” в зависимост дали предложеното число е по-голямо или по-малко от случайно генерираното.

**Задача 1.** Изтрийте костенурката.

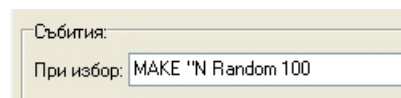


**Задача 2.** Поставете бутон с етикет **Нова игра**, при чиито избор се създава глобална променлива с име **N**, чиято стойност е цяло число в интервала от 0 до 100.

Операцията, която генерира случайно цяло число е **RANDOM**. За нейн вход се подава число, до което се генерира случайно число.

**RANDOM 5** – генерира случайно число от 0 до 4 включително  
**1 + RANDOM 5** – генерира случайно число от 1 до 5 включително

Глобалната променлива позволява нейната стойност да бъде достъпна от различни обекти и процедури в проекта. Създаването на такава променлива става с командата **MAKE**. Командата има два входа: име на променливата и стойност. Името на променливата е произволна последователност от знаци, предшествана от знака кавички. Стойността на променливата може да бъде число или текстов низ (последователност от знаци). При втория случай преди низа се записват кавички, но след него – не.



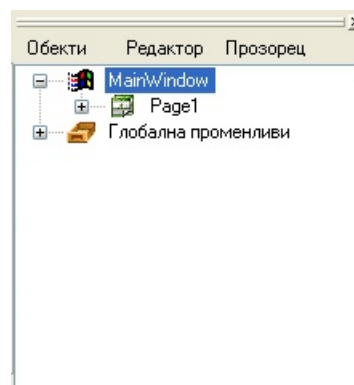
**MAKE "R 5** – създава глобална променлива с име **R** и стойност **5**

**MAKE "Town "Ruse** – създава глобална променлива с име **Town** и стойност **Ruse**

**make "имена [Иван Петров]** – създава глобална променлива с име **имена** и стойност списък от две имена - Иван Петров

**Задача 3.** Изберете бутона и проверете в прозореца със съдържанието на проекта дали е създадена глобалната променлива.

Прозорецът със съдържанието на проекта се отваря при избор на клавиша **F4** от клавиатурата. Той съдържа всички обекти, които са създадени в проекта.

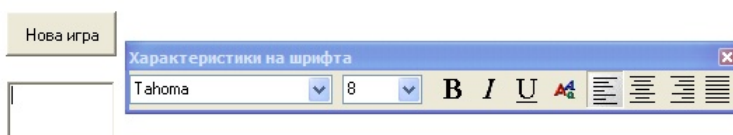


**Задача 4.** Създайте текстово каре, в която потребителят да въвежда своето предположение за число.

Текстово каре се вмъква от лентата с инструменти:



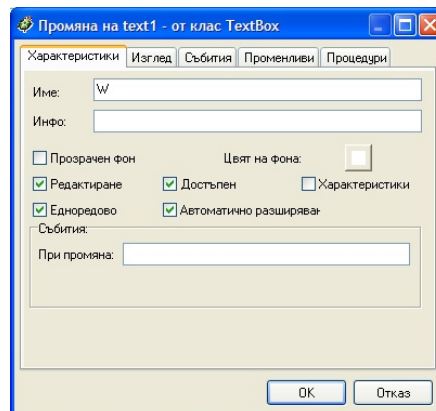
След изборът му върху екрана се изчертава самото кае. До него се появява лента с характеристики за текста, който ще се изписва.



**Задача 5.** Задайте следните характеристики за текста в карето: размер 18, шрифт Arial, стил получер.

**Задача 6.** Променете характеристиките на текстовото каре, както е показано в прозореца тук:

*Характеристиките на текстовото каре стават достъпни след щракване с десен бутон на мишката върху него от появилото се контекстно меню се избере командата **Промени text1** (в случая *text1* е името на карето)*



**Задача 7.** Създайте текстово каре с име **R**, която да бъде със същите характеристики като предишното, разположено отдясно на него, но да бъде с прозрачен фон и недостъпно за редактиране.

**Задача 8.** Създайте бутон с етикет **Провери**, който ще се използва, за да се прави оценка на предположението на потребителя за числото.

**Задача 9.** Въведете за бутона **Провери** подходяща инструкция, която да прави проверка дали съдържанието на текстовото каре **W** е по-голямо от стойността на променливата **N**. Ако това е така, то в текстовото каре **R** да се изписва текста *Надолу!*

*Стойността на променливата се извлича, като пред нейното име се запише знака : (две точки).*

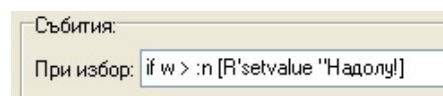
*Съдържанието на текстово каре се извлича като се изписва само неговото име.*

*Съдържанието на текстово каре се променя, като след името на карето се изпише командата **SETVALUE**. Между името на карето и командата се изписва апостроф без интервали.*

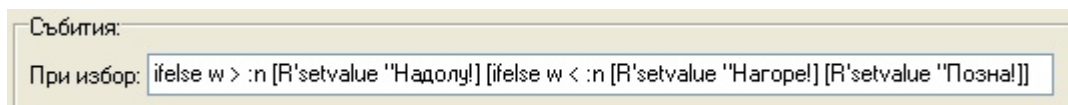
:N – извлича стойността на променливата N

W – връща съдържанието на текстовата кутия W

R'setvalue "Нагоре!" – задава в текстовото каре R да се изпише Нагоре!



**Задача 10.** Променете инструкцията за проверка, така че ако съдържанието на **W** не е по-голямо от стойността на **N**, то да се прави проверка дали не е по-малко. Ако това е така, то в текстовото каре **R** да се изписва текста *Нагоре!*, а в противен случай – *Позна!*



**Задача 11.** Запазете проекта като самостоятелно приложение под името **GuessNumber\_XX\_Y**.

## Домашна работа

Добавете текстово каре, в която да се натрупват броя опити при отгатване на число.

Изпратете промененият проект по електронната поща на учителя си по информатика.