

MINĒŠANAS PROGRAMMA – DATORA IEDOMĀTS SKAITLIS

10.nodarbība

SPĒLES BŪTĪBA

- Ir 2 spēlētāji.
- Pirmais spēlētājs iedomājas skaitli noteiktajās robežās:
 - piemēram: no 1 līdz 100.
- Otrais mēģina atminēt iedomāto skaitli, pasaka to.
- Pirmais pasaka priekšā, vai tikko iedomātais skaitlis ir:
 - atminēts,
 - mazāks par pateikto,
 - lielāks par pateikto.
- Pirmais spēlētājs būs dators.

NEPIECIEŠAMIE VIZUĀLIE ELEMENTI

- Ja spēlē divi cilvēki, ir nepieciešams veids, kādā viņi komunicē.
- Ja skaitli iedomājas dators, tam ir jāspēj parādīt:
«atminēts/lielāks/mazāks par pateikto»
- Lietotājam ir nepieciešama vieta, lai ierakstītu skaitli un lai to nosūtītu.

android.widget.TextView – atbildes attēlošanai

android.widget.EditText – minējuma ierakstīšanai

android.widget.Button – minējuma sūtīšanai

SPĒLES SECĪBA

1. Dators iedomājas skaitli un saglabā to mainīgajā.
2. Lietotājs veic gājienu – ievada minējumu un nospiež pogu.
3. Gājienu tiek veikti līdz brīdim, kad skaitlis atminēts.

GĀJIENA SECĪBA

1. Iegūst minējumu.
2. Salīdzina minējumu ar iedomāto skaitli - vai ir vienādi.
 - 2.1 Ja skaitļi sakrīt:
 - 2.1.1 Parāda paziņojumu,
 - 2.1.2 Izvēlas nākamo skaitli.
 - 2.2 Ja skaitļi nesakrīt:
 - 2.2.1 Salīdzina iedomāto skaitli ar minēto - vai ir lielāks:
 - 2.2.1.1 Ja ir lielāks, parāda «Iedomātais ir lielāks»,
 - 2.2.1.1 Citādi parāda «Iedomātais ir mazāks».

GĀJIENA BLOKSHĒMA

