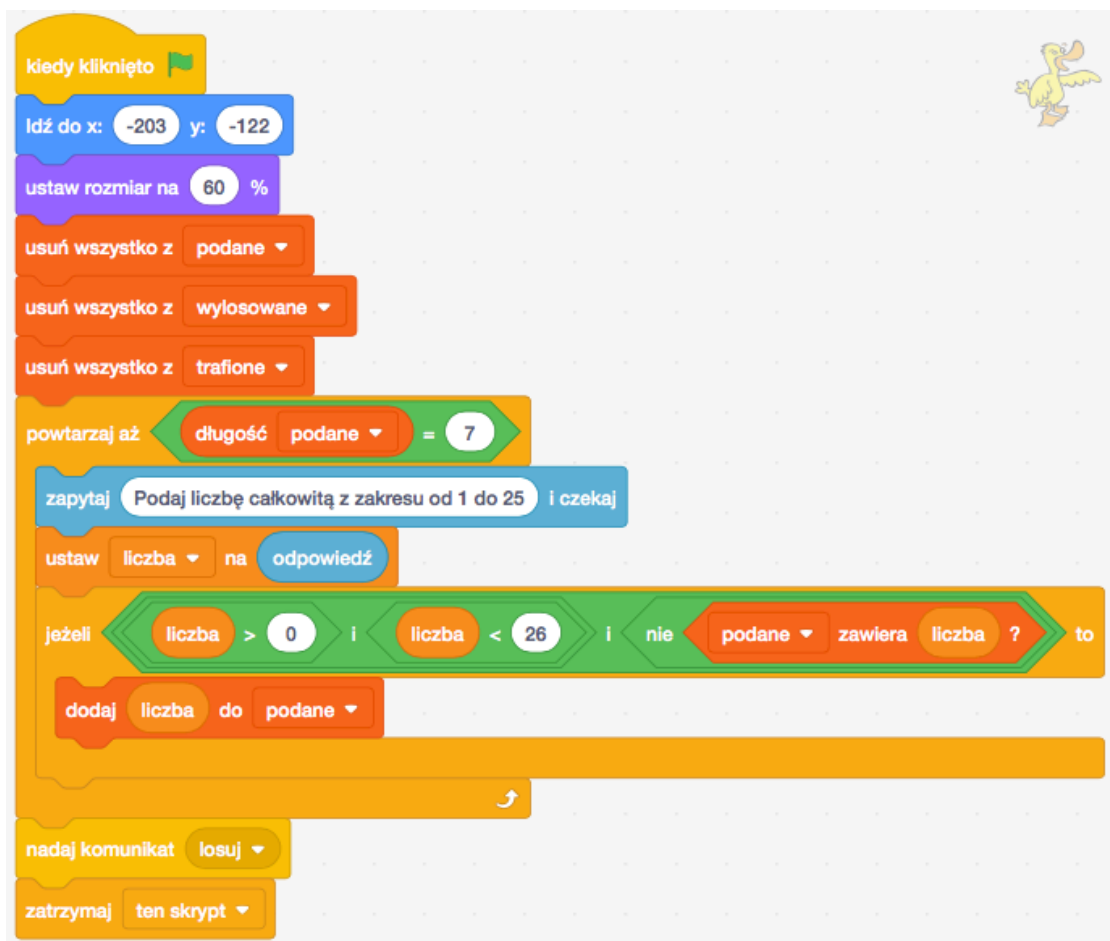


Projekt 14 – Trafiona

W projekcie tym zarówno użytkownik jak i komputer wylosują po 7 liczb. Następnie zostanie sprawdzone, ile spośród liczb wylosowanych przez użytkownika pokrywa się z liczbami wylosowanymi przez komputer.

Utwórz 3 listy (**podane**, **wylosowane**, **trafione**). Na początku działania programu usuń z nich wszystko.

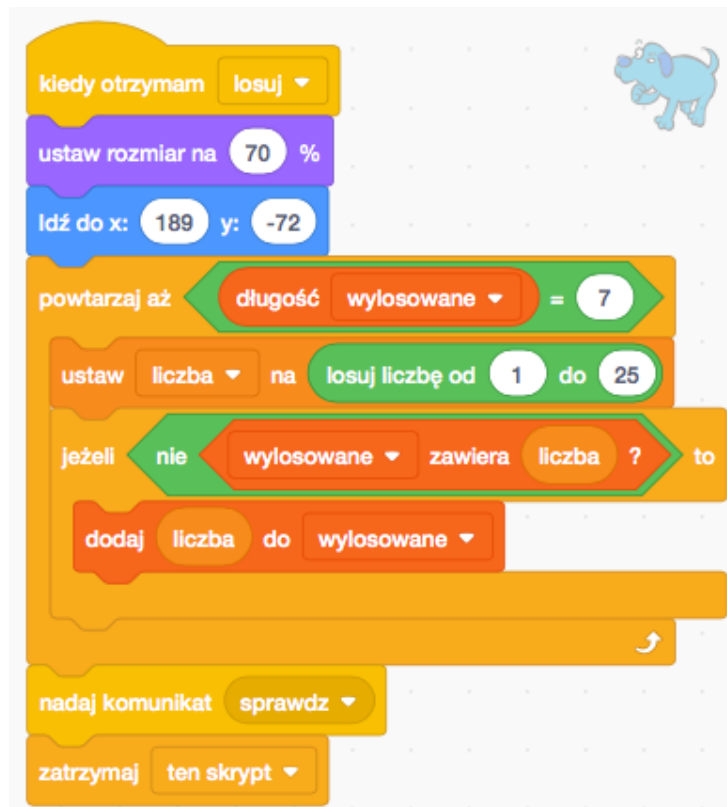
1. Najpierw użytkownik wybierze 7 liczb. Liczby nie mogą się powtarzać. Uzupełniaj listę **podane** tak długo, aż będzie ona zawierała 7 elementów. Umieszczaj na niej liczby podane przez użytkownika, ale tylko te z przedziału od 1 do 25, i które się nie powtarzają.



The image shows a Scratch script for the first step of the 'Trafiona' project. The script is as follows:

- Kiedy kliknięto** (When clicked)
- Idź do x: -203 y: -122** (Go to x: -203 y: -122)
- ustaw rozmiar na 60 %** (Set size to 60 %)
- usuń wszystko z podane** (Delete everything from podane)
- usuń wszystko z wylosowane** (Delete everything from wylosowane)
- usuń wszystko z trafione** (Delete everything from trafione)
- powtarzaj aż długość podane = 7** (Repeat until length of podane = 7)
- zapytaj Podaj liczbę całkowitą z zakresu od 1 do 25 i czekaj** (Ask: Podaj liczbę całkowitą z zakresu od 1 do 25 i czekaj)
- ustaw liczba na odpowiedź** (Set liczba to odpowiedź)
- jeżeli liczba > 0 i liczba < 26 i nie podane zawiera liczba ? to** (If liczba > 0 and liczba < 26 and not podane contains liczba ? then)
- dodaj liczba do podane** (Add liczba to podane)
- nadaj komunikat losuj** (Send message losuj)
- zatrzymaj ten skrypt** (Stop this script)

2. Potem komputer wylosuje 7 liczb i wpisze je na listę **wylosowane**. Liczby nie mogą się powtarzać oraz są losowane z przedziału od 1 do 25.



3. Na końcu zostanie sprawdzone, ile z liczb wybranych przez użytkownika zgadza się z liczbami wylosowanymi przez komputer. Takie liczby zostaną umieszczone na liście **trafione**.

