

## Δραστηριότητα σε SCRATCH με επαναλήπτική δομή και τυχαία επιλογή.

Γράψτε ένα πρόγραμμα που θα ζητάει από τον χρήστη να μαντέψει έναν μυστικό αριθμό από το 1 μέχρι το 100. Ο χρήστης θα έχει στη διάθεση του μέχρι και 7 προσπάθειες. Κάθε φορά που θα δίνει έναν αριθμό, το πρόγραμμα θα του λέει αν είναι μεγαλύτερος από το μυστικό αριθμό, μικρότερος ή αν τον βρήκε.

Θα χρειαστείτε τουλάχιστον 3 μεταβλητές που θα συμβολίζουν :

1. τις προσπάθειες
2. το μυστικό αριθμό (τυχαίος αριθμός από το 1 μέχρι το 100)
3. το αν ο παίκτης κέρδισε με τον αριθμό που έδωσε ή όχι.

