

## BADUT ZENBAKI BAT, ZEIN DA?

Oraingoan ere jokoari ekin nahi diogu. Askotan esaten denez, gauzak ikas-teko eta pertsonaren ahalmena lantzeko erarik egokienetakoa, jolas-giroa izaten da. Oraingo programa hau aurkezterakoan, jolasteko aukera eskaini nahi dugu eta aldi berean, jolas-giroan noski, erabiltzailearen logika eta ondorioak ateratzeko ahalmena lantzeko bide bat eskaini.

### Jokoaren azalpena

- 1.- Joko honen funtsa programak aleatorioki sortutako 5 digituko zenbaki bat asmatzea da.
- 2.- Zenbaki bat sartzen duzun bakoitzean, asmatutako digitu-kopurua eta asmatuz gain leku egokian daudenen kopurua emango zaizu.
- 3.- Programak sortutako zenbaki aleatorioan ez da errepikatutako digiturik egongo.

- 4.- 28 aukera izango dituzu zenbaki aleatorioa asmatu ahal izateko.

Adibidez:

- programak sortutako zenbakia: **43756**
- zuk sartutakoa: **35789**
- asmatutakoak: **3 (3,5,7)**
- leku egokian: **1 (7)**

```
10 REM *** BADUT ZENBAKI BAT, ZEIN DA? ***
20 COLOR 2 : CLS : KEY OFF : DIM JOKO(5) : DIM DIG(10)
30 LOCATE 2,31:PRINT "JOKOAREN AZALPENA":LOCATE 3,31:
   PRINT "=====
40 LOCATE 5,9:PRINT "1.- Joko honen funtsa ordenadoreak aleatorioki ";
   "sortutako 5 di-":LOCATE 6,13:PRINT "gituko zenbaki bat asmatzea da."
50 LOCATE 8,9:PRINT "2.- Zenbaki bat sartzen duzun bakoitzean asmatu";
   "tako digitu-ko-":LOCATE 9,13 :PRINT "purua eta asmatuz gain leku e";
   "gokian daudenen kopurua emango":LOCATE 10,13:PRINT "zaizu."
60 LOCATE 12,9:PRINT "3.- Ordenadoreak sortutako zenbaki aleatorioan ";
   "ez da errepika-":LOCATE 13,13:PRINT "tutako digiturik egongo."
70 LOCATE 15,9:PRINT "4.- 28 aukera izango dituzu zenbaki aleatorioa as";
   "matu ahal iza-":LOCATE 16,13:PRINT "teko."
80 LOCATE 18,13:PRINT "Adibidez-":LOCATE 18,25:PRINT "ordenadorearen ";
   "zenbakia = ";:COLOR 4:PRINT "43756":COLOR 2:LOCATE 19,25:
   PRINT "zuk sartutakoa      = ";:COLOR 4:PRINT "35789"
90 LOCATE 21,25:PRINT "asmatutakoak = 3 (3,5,7)":LOCATE 22,25:
   PRINT "leku egokian = 1 (7)"
100 GOSUB 570 : REM JARRAITZEKO EGIKARITU
110 CLS : COLOR 2
120 FOR I=1 TO 10 : DIG(I)=I-1 : NEXT I : KOP=10
130 ZENBA=0 : BERDIN$="F" : KONT=0
140 RANDOMIZE TIMER
150 FORI=1 TO 5
160     Z=INT (RND*KOP)+1
170     JOKO(I)=DIG(Z)
180     ZENBA=ZENBA*10+DIG(Z)
190     FOR J=Z TO KOP-1 : DIG(J)=DIG(J+1) : NEXT J : KOP=KOP-1
200 NEXT I
210 LOCATE 1,27:PRINT "BADUT ZENBAKI BAT, ZEIN DA?":LOCATE 2,27:
   PRINT "=====":LOCATE 4,13:PRINT "ASMATUTAKOAK LEKU";
   " EGOKIAN":LOCATE 4,52:PRINT "ASMATUTAKOAK LEKU EGOKIAN"
```

```

220 LOCATE 5,13: PRINT "-----":LOCATE 5,52:
    PRINT "-----"
230 XX=4 : YY=7
240 REM ERREPIKA
250     REM ERREPIKA
260     ASMA=0 : EGOKI=0
270     LOCATE YY,XX:PRINT "----"
280     LOCATE 23,15:PRINT "Sar ezazu 5 digituko zenbaki bat: ";
    COLOR 4:INPUT "",ZENB$
290     IF LEN(ZENB$)<>5 THEN LOCATE 23,15:PRINT SPC(50):COLOR 2:
    GOTO 280
300     KONT = KONT + 1
310     LOCATE YY,XX:PRINT ZENB$
320     IF VAL(ZENB$)=ZENBA THEN BERDIN$="E" : GOTO 410
330     FOR I=1 TO 5
340         IF VAL(MID$(ZENB$,I,1))=JOKO(I) THEN EGOKI=EGOKI+1:
    GOTO 380
350         FORJ=1 TO 5
360             IF VAL(MID$(ZENB$,I,1))=JOKO(J) THEN ASMA=ASMA+1
370         NEXT J
380     NEXT I
390     COLOR 4:LOCATE YY,XX+14:PRINT ASMA+EGOKI:COLOR 3:
    LOCATE YY,XX+27:PRINT EGOKI:COLOR 2
400     YY=YY+1
410     IF BERDIN$ = "E" OR YY=21 THEN GOTO 440
420     LOCATE 23,15:PRINT SPC(64)
430     GOTO 250
440     REM AMERREPIKA
450     YY=7 : XX=XX+39
460     IF BERDIN$ = "E" OR XX=82 THEN 480
470     GOTO 240
480     REM AMERREPIKA
490     LOCATE 23,15:PRINT SPC(64) : COLOR 2
500     IF BERDIN$="E" THEN LOCATE 23,5:PRINT "ONGI!!! ";:COLOR 3:PRINT KONT;:
    COLOR 2:PRINT ".ean asmatu duzu. AGUR!!!": GOTO 520
510     LOCATE 23,5:PRINT "Ez duzu asmatu. Zenbakia ";:COLOR 3:PRINT ZENBA;:
    COLOR 2:PRINT " zen. AGUR!!!"
520     GOSUB 570 : REM JARRAITZEKO EGIKARITU
530     RETURN
540     REM AMAIA *** BADUT ZENBAKI BAT, ZEIN DA? ***
550
560
570     REM JARRAITZEKO EKINTZA
580     COLOR 3 : LOCATE 25,30 : PRINT "Jarraitzeko J sakatu"
590     TE$=INKEY$ : WHILE TE$<>" " : TE$=INKEY$ : WEND
600     WHILE TE$<>"J" AND TE$<>"j" : TE$=INKEY$ : WEND
610     LOCATE 25,30 : PRINT " " : COLOR 2
620     RETURN
630     REM AMAIA JARRAITZEKO EKINTZA

```

### Programaren egitura

20. lerroan; matrizeak dimentsionatzen dira.

30-90. lerroetan; jokoaren azalpena egiten da.

120. lerroan; zenbakiak osatzen dituzten digituak gordetzen dira.

130-200. lerroetan; galdera egin, asmatutakoen eta leku egokian jarritako

digituen berri eman eta zenbakia asmatu edo posibilitateak amaituz gero mezu bat ematen da.

570-630. lerroetan; erabiltzaileak "j" tekla sakatu artean, programa gerarazten da.

### Oharrak

Oraingo honetan programak sortzen duen

zenbaki aleatorioak bi baldintza bete behar ditu; alde batetik 5 digitu izan behar ditu eta bestetik digitu guztiek desberdinak izan behar dute.

Baldintza hauek bete erazteko Elhuyar. Z.T. 14 alean txirindulariak ordenatzeko erabili genuen sistema berbera erabili dugu (120-200). 