

### Nummern-Ratespiel

Schreiben Sie ein Programm, bei dem die Anwenderin (Spielerin) eine ganze Zahl zwischen 1 und 100 erraten muss. Dabei gibt das Programm immer nur aus, ob die gesuchte Zahl größer oder kleiner als der letzte Versuch ist. Schreiben Sie vorab ein Unterprogramm, das eine (Pseudo-)Zufallszahl zwischen 1 und 100 erzeugt (siehe [Kongruenzmethode](#)). Diese Zufallszahl darf der Spielerin natürlich während des Ratens nicht angezeigt werden.

**Zusatzaufgabe:** Schreiben Sie auch die Umkehrung. Das Programm soll diejenige Zahl raten, die Sie sich als Spielerin oder Spieler vorab gemerkt hatten.

**Author:** Philipp G. Freimann  
(BBW  
(Berufsbildungsschule  
Winterthur)  
<https://www bbw.ch>)