



Nazwa implementacji: Gra logiczna – zgadywanka

Autor: Natalia Walter

Opis implementacji: Stworzenie 1) własnej animacji oraz 2) algorytmu wyszukiwania binarnego z gotowych modułów (Scratch).

Wybierz „duszka” (awatar stworzony przez Ciebie na poprzednich zajęciach). Napisz program, w którym Twój awatar, za pomocą algorytmu wyszukiwania binarnego, zgadnie liczbę z przedziału 0 do 100, o której pomyślał użytkownik.

Na początku trzeba zdefiniować zmienne (Zmienne – Utwórz zmienną):

liczba max. – największa liczba zgodna z odpowiedziami udzielonymi przez użytkownika

liczba min. – najmniejsza liczba zgodna z odpowiedziami udzielonymi przez użytkownika

liczba akt. – liczba zgadywana aktualnie przez program, równa połowie różnicy między liczbą max. i liczbą min.

Należy zwrócić uwagę na:

prawidłowe określenie warunku kontynuacji pętli, w której awatar zgaduje liczby;

konieczność zaokrąglania wartości zmiennej liczba akt. (w celu uniknięcia wartości ułamkowych);

Skrypt powinien wyglądać następująco:





```

kiedy kliknięto Duszek 1
pomyśl Pomyśl o jakiejś liczbie z przedziału od 1 do 100 przez 3 s
ustaw liczba akt na 0
ustaw liczba min. na 0
ustaw liczba max na 100
powtarzaj aż <liczba max - liczba min. < 2>
  ustaw liczba akt na zaokrąglj (liczba max + liczba min. / 2)
  zapytaj połącz Czy Twoja liczba jest większa od i liczba akt i czekaj
  jeżeli litera 1 z odpowiedź = t
    ustaw liczba min. na liczba akt
  w przeciwnym przypadku
    ustaw liczba max na liczba akt
  →
powiedz połącz Twoja liczba to i liczba max

```

