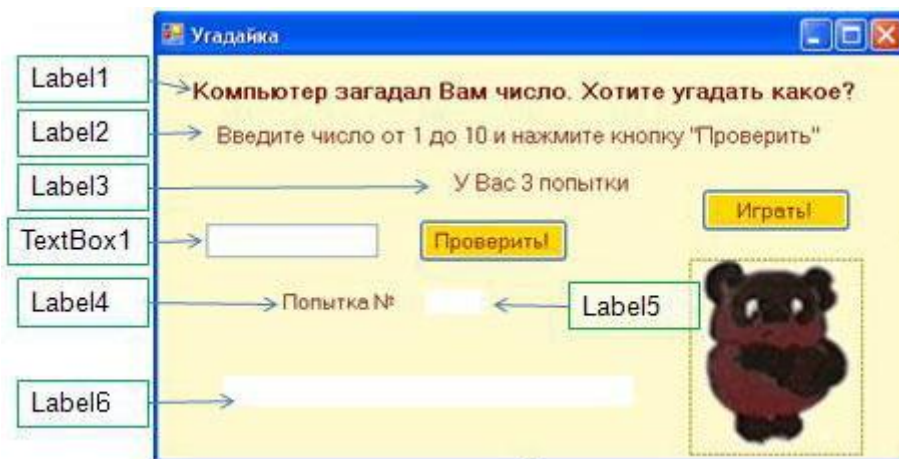


Visual Basic 2008



Задание № 14. «Угадайка». Генератор случайных чисел

1. Запустите Visual Basic 2008.
2. Создайте **Project13**.
3. Создайте форму по образцу:

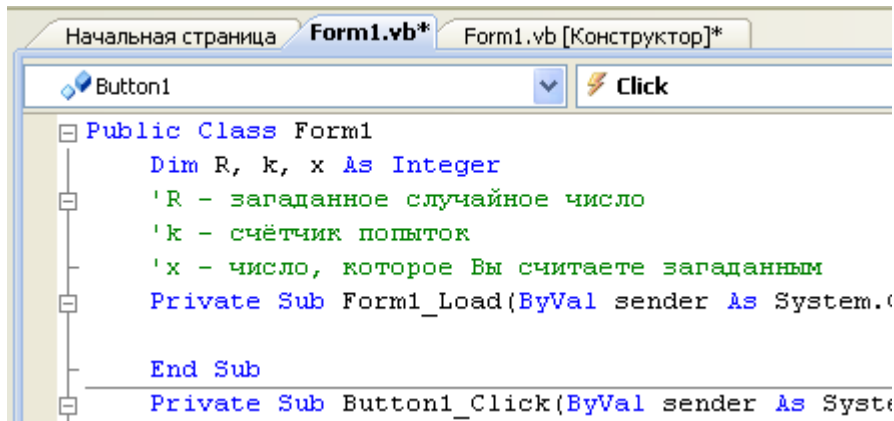


4. Двойным щелчком на кнопке «Играть» откройте её код и впишите:

```
Dim MyRandomGenerator As System.Random 'запуск генератора случ. чисел
MyRandomGenerator = New System.Random
R = MyRandomGenerator.Next(0, 11) 'случайное число от 1 до 10 включительно
k = 1
Label6.Text = "" 'очистка текста реакции на попытку
Label5.Text = Str(k) 'номер текущей попытки
TextBox1.Text = "" 'очистка текстового поля ввода числа
TextBox1.Focus() 'помещение курсора в текстовое поле
```
5. Двойным щелчком на кнопке «Проверить» откройте её код и впишите:

```
Label5.Text = Str(k)
x = Val(TextBox1.Text)
If R < x Then
    Label6.Text = "Ваше число больше"
    TextBox1.Text = ""
    TextBox1.Focus()
End If
If R > x Then
    Label6.Text = "Ваше число меньше"
    TextBox1.Text = ""
    TextBox1.Focus()
End If
k = k + 1 'счётчик попыток
If k = 4 Then Label6.Text = "Вы проиграли. Загаданное число: " + Str(R)
If R = x Then Label6.Text = "Вы победили"
```

6. Не забудьте описать переменные в самом верху окна кода:



```
Public Class Form1
    Dim R, k, x As Integer
    'R - загаданное случайное число
    'k - счётчик попыток
    'x - число, которое Вы считаете загаданным
    Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles MyBase.Load
    End Sub
    Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button1.Click
```

7. Запустите построение и отладку проекта. Проверьте его работу. Сохраните проект.
8. Попробуйте изменить проект так, чтобы количество попыток и предел для загадываемого числа мог задавать сам игрок.
9. Возможно добавить вторую форму с красивой картинкой, которая открывается, если игрок победил.