

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2

Hãy ghép mỗi câu lệnh ở cột B vào một vị trí được đánh số ở cột A cho phù hợp để tạo thành chương trình trò chơi đoán số.

Cột A	Cột B
	lấy ngẫu nhiên từ 1 đến 10 $so_nhập > so_bí_mật$ nói Chúc mừng bạn đã đoán đúng! $so_nhập < so_bí_mật$