

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

Khi bấm vào 

hỏi Mời bạn nhập số từ 1 đến 10: và đợi

đặt so_nhập ▾ thành trả_lời

đặt so_bí_mật ▾ thành 1

nếu 2 thì

nói bạn đã nhập số nhỏ hơn số bí mật.

nếu so_nhập = so_bí_mật thì

3

nếu 4 thì

nói bạn đã nhập số lớn hơn số bí mật.

lấy ngẫu nhiên từ 1 đến 10

so_nhập > so_bí_mật

nói Chúc mừng bạn đã đoán đúng!

so_nhập < so_bí_mật