

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 

đặt `so_bí_mật` thành `1`

lặp lại cho đến khi `2`

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

đặt `so_nhập` thành `trả lời`

nếu `so_nhập < so_bí_mật` thì

`3`

nếu không thì

nếu `4` thì

nói `bạn đã nhập số lớn hơn số bí mật.` trong `2` giây

nếu không thì

`5`

lấy ngẫu nhiên từ `1` đến `10`

nói `bạn đã nhập số nhỏ hơn số bí mật.` trong `2` giây

`so_nhập = so_bí_mật`

`so_nhập > so_bí_mật`

nói `Chúc mừng bạn đã đoán đúng!`