



PROGRAMMERING – arbeidsark 06c Terningkast til seks

Oppdrag: Lag et program som

- simulerer terningkast til det blir en sekser
- teller opp hvor mange kast som må til før det blir en sekser

Studer programmet

- Hva kan man sette inn i de tomme feltene i linje 4 og 6?
- Hvordan holder programmet rede på antall kast?

	Blokker	Beskrivelse
1		Linje 4
2		
3		
4		
5		Linje 6
6		
7		
		Hvordan holder programmet rede på antall kast?