

Vytvorte program na hádanie náhodne vybraného celého čísla z intervalu 0 až 100. Po jednotlivých tipoch bude program navigovať používateľa či je hľadané číslo väčšie, menšie, alebo bol tip správny.

Budeme používať novú funkciu *random*, ktorá náhodne vygeneruje jedno celé číslo zo zadaného intervalu. Aby bol príkaz *random* použiteľný, musíme na začiatku programu, za príkazom *begin* napísať príkaz *randomize*.

```
program HADAJ;
uses crt;
var odpoved, hladanecislo:integer;
BEGIN
clrscr;
randomize;
hladanecislo := random(100+1);
writeln('H A D A J   C I S L O !');
  repeat
    readln(odpoved);
    if odpoved <> hladanecislo
      then if odpoved<hladanecislo then writeln('Malo, pridaj!')
            else writeln('Vela, uber!');
  until odpoved=hladanecislo;
clrscr;
writeln(' Uhádol si ! ');
writeln('G R A T U L U J E M ! ! ! ');
readln;
END.
```

Napište program, ktorý bude náhodne „rozsvetovať okná“ na obrazovke.

Program bude náhodne generovať polohy kurzora a postupne vyplňa plochu obrazovky „rozsvietenými“ obdĺžnikmi, pričom bude „rozsvetovať“, až kým nestlačíme ľubovoľný kláves.

```
program RozsvetovanieOkien;
uses crt;
BEGIN
randomize;
clrscr;
```

```
repeat
  gotoxy(random(80)+1,random(24)+1);
  write(chr(219));
until keypressed;
readln
END.
```