



## Adivinhe o número

Você consegue adivinhar o número escolhido pelo robô de codificação VEX AIM? Use o Console para inserir seus palpites!

### Passo a passo

1. Planeje seu projeto. Em seu projeto, o robô deve escolher um número aleatório entre 1 e 100 e, em seguida, verificar continuamente o número adivinhado enviado do Console até que a resposta correta seja encontrada. Use a seguinte sequência para ajudá-lo a planejar seu projeto:
  - Solicite que o usuário insira um número adivinhado no Console e o envie para o robô.
  - Compare a resposta de entrada com o número selecionado e forneça feedback.
    - O feedback deve incluir se o número é muito alto, muito baixo ou correto.
  - Continue solicitando que o usuário insira um número e repita a comparação até que o número correto seja encontrado.
  - Comemore quando a resposta correta for encontrada usando uma combinação de LEDs, imagens e sons.
2. Crie e teste seu projeto. Continue a iterar em seu projeto até que você seja capaz de jogar o jogo de adivinhação com seu robô e o console.

```
Console ▾  
  
What is your guess from 1 to 100?  
>>> 50  
What is your guess from 1 to 100?  
>>> 75  
What is your guess from 1 to 100?  
>>> 60  
What is your guess from 1 to 100?  
>>> 55  
What is your guess from 1 to 100?  
>>> 52
```

Send to Robot

### 'SUBINDO DE NÍVEL'

- **Dica verbal** – Codifique o robô para 'falar' se seus palpites são muito altos, muito baixos ou corretos. Certifique-se de verificar se os cliques de voz estão no formato e tamanho corretos.
- **Celebração do Console** – Traga sua celebração da resposta correta para o Console! Imprima uma mensagem para significar o fim do jogo.

### Dicas profissionais

- Todas as entradas do Console são salvas como strings (texto). Converta a entrada de dados de string em um número para compará-la com o número escolhido aleatoriamente.

**convert** **answer** to **number** ▾