

## ΤΥΧΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Να φτιάξετε ένα τυχερό παιχνίδι αριθμών. Συγκεκριμένα, το πρόγραμμα θα πρέπει να επιλέγει δύο (ψευδο-)τυχαίους αριθμούς (οι οποίοι δεν είναι γνωστοί στον χρήστη) και θα ζητάει από τον χρήστη να εισάγει έναν αριθμό με την ελπίδα ότι αυτός θα είναι μέσα στην περιοχή των δύο τυχαίων αριθμών. Στο τέλος θα πρέπει να γνωστοποιούνται στον χρήστη οι τυχαίες τιμές (για να μην νομίζει ότι τον κορόιδεψε το σύστημα) και στην περίπτωση που η τιμή του χρήστη έπεσε πράγματι μέσα στο διάστημά τους, να εκτυπώνεται ότι ο χρήστης το πέτυχε και να τον συγχαίρει. Σε αντίθετη περίπτωση θα πρέπει να του λέει ότι έχασε.

Σε επόμενα μαθήματα, θα εμπλουτίσουμε το πρόγραμμα, έτσι ώστε αυτή η διαδικασία να επαμαλαμβάνεται κάποιες φορές και στο τέλος να εξαγεται από το πρόγραμμα το συνολικό σκορ του παίκτη.

Για τη βοήθειά σας δίνονται τα εξής:

```
Τυχαιος arithmos (0,1), alla kathe fora o idios  
x%=RND  
PRINT x%
```

```
Τυχαιος arithmos (0,1), kathe fora diaforetikos  
RANDOMIZE  
x%=RND  
PRINT x%
```

```
Τυχαιος arithmos (0,10) dekadikos, kathe fora diaforetikos  
RANDOMIZE  
x%=RND*10  
PRINT x%
```

```
Τυχαιος arithmos (0,10) mono to akeraio meros, kathe fora diaforetikos  
RANDOMIZE  
x%=INT(RND*10)  
PRINT x%  
)
```