

Zahlenraten

Erstelle das Projekt „Zahlenraten“

Form 1:

Mittels dreier RadioButtons kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden. Klickt man auf „leicht“, soll im Edit2-Feld „100“ erscheinen, bei „mittel“ erscheint „1000“, bei „schwer“ soll „10000“ angegeben werden.

Klickt man auf „Spiel beginnen“ so öffnet sich ein neues Fenster (Form2).

Form2:

Beim Aktivieren von Form2 wird je nach der Zahl in Form1->Edit2 eine Zufallszahl ermittelt. Verwende dazu das Ereignis **OnActivate** des Objekts Form2. Dieses Ereignis wird beim Öffnen des Fensters ausgeführt.

Tipp:

```
zufallszahl=rand() %grenze+1; //berechnet eine Zufallszahl zwischen 1 und grenze.
```

Im Edit-Feld soll der Benutzer nur Zahlen eingeben dürfen.

Klickt man auf den Button „Raten“, wird ermittelt, ob die Eingabe „zu groß“, „zu klein“, oder ob die Zahl „Erraten!“ wurde. Die Rückmeldung erfolgt durch eine ShowMessage.

Im Spiel soll die Anzahl der Erfolge mitgezählt werden.

Nach Schließen von Form2 kann ein neues Spiel begonnen werden.

Easteregg

Als Hilfe kannst du ein „Easteregg“ in das Programm einbauen, das nur durch Zufall gefunden werden kann. (z.B. Doppelklick auf ©2018)