

4b Gissa tal

För att spelet ska fungera måste ju användaren gissa på ett tal. Skriv ett litet program vars enda uppgift är att läsa in användarens gissning på ett lämpligt sätt. Det finns olika sätt att sköta inmatningen på men det rekommenderas att du lagrar talet i en likadan array som du har det hemliga talet i. Fundera på vilka inmatningar som är tillåtna och inte (tex så är det ju inte OK att mata in bokstäver). Glöm inte att testa flera gånger med både korrekta och felaktiga inmatningar.

För säker heltalsinmatning finns följande två exempel: [isOnlyDigits.cpp](#) och [matain.cpp](#).