

Πειραματισμοί	1. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το ψηφιακό ζάρι για να παίξεις ένα παιχνίδι που χρειάζεται 2 ζάρια (1-12). Ποιες αλλαγές θα κάνεις στο πρόγραμμα; 2. Ας υποθέσουμε ότι θέλεις να εμφανίζεται ο τυχαίος αριθμός όταν πατάς το αριστερό κουμπί του HUB και όχι όταν κουνάς το HUB. Ποιες αλλαγές θα κάνεις το πρόγραμμα; 3. Φτιάξε ένα πρόγραμμα ώστε όταν πατάς το αριστερό κουμπί να εμφανίζεται μια χαμογελαστή φατσούλα και όταν πατάς το δεξί κουμπί να εμφανίζεται μια λυπημένη φατσούλα. Αν θες, πρόσθεσε και ήχους.
----------------------	---

Η Random είναι μια συνάρτηση, η οποία «παίρνει» 2 αριθμούς και μας «επιστρέφει έναν τυχαίο αριθμό που είναι ανάμεσα στους δυο αριθμούς που της δώσαμε.

Παράδειγμα: Αν δώσουμε στη συνάρτηση Random τους αριθμούς 10 και 30 , θα μας επιστρέψει έναν τυχαίο αριθμό από το 10 ως το 30.