

## : CACCIA AL NUMERO

Il programma genera casualmente dei numeri che l'alunno deve *leggere* e individuare in una tabella che contiene i numeri da 1 a 100.

E' possibile scegliere l'ambito di *gioco*: da 1 a 10, da 1 a 20, da 1 a 100.

I numeri possono essere presentati in cifre o in lettere.

Limiti Opzioni ?

NUOVO

87

BENE!!! IL NUMERO 87 SI TROVA NELLA 7° COLONNA 9° RIGA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Limite = 100 1 Tentativi 1 Risposte Esatte