W programie Scratch utwórz projekt realizujący grę w zgadywanie liczb. Gracz ma zgadnąć liczbę, którą wylosował komputer z podanego zakresu, np. od 1 do 20. Duszek ma podpowiadać czy liczba jest za duża czy za mała. Zaprogramuj licznik, po ilu próbach gracz odgadł liczbę. Poniżej przykład skryptu realizujący to zadanie.

