|  |  |
| --- | --- |
| **Probleem** | **Oplossing** |
| Kies ’n *random* letter uit die eerste 5 letters van die alfabet. | Daar moet ’n veranderlike wees wat ’n string met die letters ‘abcde’ hou. Noem die veranderlike iets soos *5Letters*.  Gebruik die *pick random () of ()*-blok om ’n *random* getal van 1 tot 5 te kies. Hou die *random* getal in ’n veranderlike wat jy iets soos *RandomPosition* noem.  Gebruik die *letter () of ()*-blok om die ooreenstemmende letter uit die *5Letters*-veranderlike te kry. Hou hierdie letter in ’n veranderlike wat jy iets soos *RandomLetter* noem. |
| Die gebruiker moet ’n letter invoer wat die program later gaan gebruik. |  |
| Kontroleer of die letter wat die gebruiker ingetik het dieselfde is as die *random* letter wat die *sprite* gekies het. |  |
| Gee afvoer as hulle dieselfde is. |  |
| Gee afvoer as hulle nie dieselfde is nie. |  |