

Estrazione casuale

- La variabile predefinita `RANDOM` contiene, ogni volta che viene letta, un numero casuale diverso compreso tra 0 e 32767
- Scrivere uno script `lotteria.sh` che chiede all'utente di inserire un numero, quindi estrae un numero utilizzando la variabile `RANDOM`, lo presenta all'utente e se il numero estratto coincide con quello inserito scrive a video "Hai vinto !", altrimenti "Hai perso. Ritenta e sarai piu' fortunato !"
- Salvare nella directory
`/home/studente/esercizi/lotteria`

Estrazione casuale plus

- Creare una versione modificata `lotteriaplus.sh` dello script precedente nella quale si richiede prima di tutto all'utente di inserire il valore massimo `MAX` del range di estrazione, verificando che `MAX` sia ≥ 1
- Lo script chiede quindi all'utente di inserire un numero ed estrae un numero nel range tra 0 e `MAX` utilizzando la variabile `RANDOM` (si ricordi l'esistenza dell'operatore `%`)
- Quindi lo presenta all'utente e se il numero estratto coincide con quello inserito scrive a video "Hai vinto !", altrimenti "Hai perso. Ritenta e sarai piu' fortunato !"
- Salvare nella directory
`/home/studente/esercizi/lotteriaplus`