

# CREATION DU JEU

## « PLUS GRAND – PLUS PETIT »

### Problématique de départ

On veut créer un jeu où il faut deviner nombre inconnu entre 1 et 100. L'objectif du joueur est de trouver ce nombre en faisant des tentatives. Le programme lui indiquera si le nombre qu'il a proposé est plus grand ou plus petit que le nombre à trouver, jusqu'à ce qu'il trouve le nombre en question.

A ce moment là, le programme lui dira qu'il a gagné en précisant en combien de tentatives.

### Sous-problèmes nécessaires à la construction du jeu.

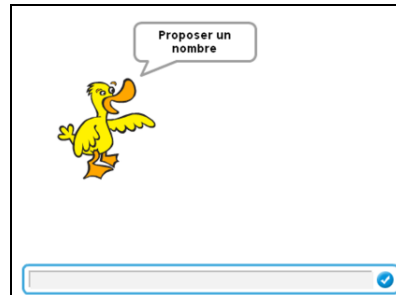
#### ETAPE 1 :

Mettre un nombre aléatoire compris entre 1 et 100 dans une variable *nombre* et cacher cette variable.



#### ETAPE 2 :

Demander au joueur de proposer un nombre.



#### ETAPE 3 :

Tester si la proposition est plus grande, plus petite au nombre à trouver et répondre en conséquence.



#### ETAPE 4 :

Faire poser des questions jusqu'à ce que le nombre soit trouvé. Dire « Bravo ! Tu as réussi ! » lorsque le nombre est trouvé.

Il faudra donc mettre une partie du programme dans cette boucle :



#### ETAPE 5 :

Ajouter un compteur de tentatives.

