

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 :

Créer deux variables, l'une pour le nombre à trouver, l'autre pour le nombre proposé par le joueur.
Cacher la variable *nombre*.
Initialiser la variable *proposition* à zéro et mettre un nombre aléatoire compris entre 1 et 100 dans la variable *nombre*.

On crée les deux variables :



ETAPE 2 :

Demander au joueur de proposer un nombre et le stocker dans la variable *proposition*.



ETAPE 3 :

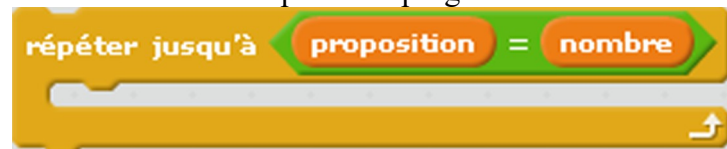
Tester si la proposition est plus grande, plus petite ou égale au nombre à trouver et répondre en conséquence.



ETAPE 4 :

Faire poser des questions jusqu'à ce que le nombre soit trouvé.

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



ETAPE 5 :

Ajouter un compteur de tentatives.



CREATION DU JEU

« PLUS GRAND – PLUS PETIT »

COMPLEMENTS POUR LE PROFESSEUR

Sous-problèmes nécessaires à la construction du jeu.

ETAPE 1 :

Créer deux variables, l'une pour le nombre à trouver, l'autre pour le nombre proposé par le joueur.
Cacher la variable **nombre**.
Initialiser la variable **proposition** à zéro et mettre un nombre aléatoire compris entre 1 et 100 dans la variable **nombre**.

On crée les deux variables :

```

cacher la variable nombre
mettre proposition à 0
mettre nombre à nombre aléatoire entre 1 et 100
    
```

ETAPE 2 :

Demander au joueur de proposer un nombre et le stocker dans la variable **proposition**.

```

demander Proposer un nombre et attendre
mettre proposition à réponse
    
```

ETAPE 3 :

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

On peut traiter la réponse donnée avec deux blocs **SI..... ALORS.....SINON** inclus l'un dans l'autre.

```

si proposition < nombre alors
  dire Ton nombre est trop petit !! pendant 2 secondes
sinon
  si proposition > nombre alors
    dire Ton nombre est trop grand !! pendant 2 secondes
  sinon
    dire BRAVO ! Tu as réussi!
    
```

ETAPE 4 :

Faire poser des questions jusqu'à ce que le nombre soit trouvé.

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

```

répéter jusqu'à proposition = nombre
    
```

ETAPE 5 :

Ajouter un compteur de tentatives.

```

mettre compteur à 0
ajouter à compteur 1
regroupe BRAVO ! Tu as réussi en compteur tentatives!
    
```