

Le jeu du + et du -



Contexte :

L'algorithme calcule un nombre aléatoire, le joueur doit trouver la solution. À chaque tentative, le programme lui indique si la solution est supérieure ou inférieure à sa proposition.



Consignes :

Développer un programme qui :

- génère un nombre aléatoire entre 0 et 100
- récupère la valeur saisie par l'utilisateur dans le champ `input`
- indique au joueur si sa réponse est supérieure ou inférieure au nombre à trouver
- affiche un message de victoire si le joueur trouve la réponse



Compétences abordées :

- Condition if/else
- Opérateurs de comparaison
- Opérateurs logiques
- Fonctions



Pour aller plus loin :

- Modifier le programme pour que celui-ci compte le nombre de coups et affiche le nombre total de coups en cas de victoire
- Modifier le programme pour que le nombre de coups soit limités



Ressources :

Créez un fichier `index.html` avec le contenu suivant :

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Plus ou Moins</title>
</head>
<body>
  <input type="number">
  <button>Valider</button>

  <p class="resultat"></p>

</body>
<script src="plusmoins.js"></script>
</html>
```

Créez ensuite un fichier `plusmoins.js` :

```
//Générer un nombre aléatoire  
let randomNumber = Math.random();  
  
/*  
  votre code ici  
*/
```