# Spécifications de WhatsDaNumba

Jeu de choix d’un nombre compris dans une plage donnée.

Le but du jeu est d’avoir le score le plus élevé à la fin du temps.

* Le jeu dure 1 min
* Le joueur choisit les paramètres du jeu via un menu expliqué plus bas.
* Lors du lancement du jeu la première plage de nombre sera de 0 à 10.
* Le joueur doit tester des nombres jusqu’à trouver le bon.
* Pour l’aider on lui indiquera plus ou moins selon le nombre qu’il aura entré.
* Si le joueur trouve le nombre, la plage augmente selon la difficulté choisie auparavant et le nombre à trouver change et le score est incrémenté de 1.

Menu du jeu :

Tableau des scores (**optionnel : voir ci-dessous**)

Nom du joueur

Choix de difficulté

* Facile (La plage augmente de 5%),
* Moyenne (10%)
* Difficile (15%)

Choix de la plage de départ (Par défaut de 0 à 10)

Choix du temps avant fin de la partie

Valider (La partie commence si toutes les données requises ont été entrées)

**Pour les plus rapides, créez un tableau des scores**

**Enregistrement des scores dans un fichier txt qui sera à chaque fois chargé au démarrage du jeu pour afficher les scores.**