

# Le jeu du + et du -

---

## Contexte :

---

L'algorithme calcule un nombre aléatoire, le joueur a un nombre de coups limités pour 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
- affiche un prompteur pour répondre
- indique au joueur si sa réponse est supérieure, inférieure au nombre à trouver
- compte le nombre de coup
- affiche un message de victoire si le joueur trouve la réponse

## Compétences abordées :

---

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

## Ressources :

---

```
//Générer un nombre aléatoire
let randomNumber = Math.random();

let enteredNumber = prompt("Saisir un nombre ?"); • // La valeur stockée par la
fonction `prompt()` sera toujours une chaîne de caractères.
//Si on souhaite que la réponse soit un nombre, il faudra la convertir.

/*
  votre code ici
*/

console.log(result);
```