

Evaluation Mi Session

Dr A BENGUEDDACH
TP IHM



Enoncé : Le juste prix


Le programme simule le jeu du nombre mystérieux. L'ordinateur choisit au hasard un nombre qui doit être deviné par le joueur. Celui-ci dispose de 10 essais, à chaque essai l'ordinateur indique si le nombre proposé est trop petit ou trop grand.



Réaliser l'interface en utilisant les composants suivants :

- 1 Label / 1 TextField pour saisir le numéro
- Un message (1 Label) se défile au fur et à mesure que la partie progresse



Le fait de taper la touche  déclenchera la lecture du nombre proposé puis sa comparaison avec le nombre à trouver. Enfin, selon les cas une réaction appropriée sera choisie :

Si le nombre proposé n'est pas exact, on affichera un message indiquant s'il est trop petit ou trop

grand et on augmentera le nombre d'essai d'une unité.



Dès que le nombre d'essai dépasse 10, on met fin au jeu

Si la bonne réponse est trouvée on met fin au jeu avec un message de félicitations



Pour insérer une image icône à votre jeu :

- Choisissez une image de votre choix que vous devez intégrer à votre projet.
- Ajouter l'instruction suivante dans le main



```
primaryStage.getIcons().add(new  
Image("sample/img/logo.png"));
```