

PLUS OU MOINS

Le jeu du plus ou moins est aussi un exercice de style récurrent en programmation. Vous allez maintenant devoir en créer un par vous même.

Le but du jeu est de faire deviner un nombre à l'utilisateur. Après chaque essais, l'ordinateur informera le joueur que le nombre mystère est plus grand, plus petit ou égal au nombre proposé. Dans ce dernier cas, le joueur aura gagné.

Un fois le travail effectué, vous pouvez explorer plusieurs pistes afin d'améliorer votre programme, à savoir :

- Un menu
- Entrer les bornes du jeu en paramètre du programme (./a.out 0 100)
- Créer un mode 2 joueurs
- ...

L'exemple qui suit vous donnera une idée du résultat à obtenir :

```
Try a value [0 - 100], 9 lives remaining :  
50  
Try less (-) !  
  
Try a value [0 - 100], 8 lives remaining :  
25  
Try more (+) !  
  
Try a value [0 - 100], 7 lives remaining :  
37  
Try more (+) !  
  
Try a value [0 - 100], 6 lives remaining :  
45  
Try more (+) !  
  
Try a value [0 - 100], 5 lives remaining :  
47  
Try more (+) !  
  
Try a value [0 - 100], 4 lives remaining :  
48  
Try more (+) !  
  
Try a value [0 - 100], 3 lives remaining :  
49  
Congratulations, you win !
```