

Travaux Pratiques 2 – Nombre mystère

Sujet : Créez un nouveau projet et développez un programme permettant de proposer l'application suivante :

- **Générer un nombre mystère aléatoirement entre 1 et 50 inclus.**
- **A chaque proposition du joueur validée par la touche « Enter » ou par un « Clic » sur « Valider », vous indiquer au joueur si le nombre qu'il a saisi est :**
 - o Plus grand que le nombre mystère
 - o Plus Petit que le nombre mystère
- **Comptez le nombre de tentatives jusqu'à la découverte du nombre mystère.**
- **Une fois trouvé, indiquez au joueur la fin de la partie en lui indiquant le score (fig3) et empêcher de pouvoir poursuivre la partie**
- **Le bouton « Rejouer » relance une partie à tout moment des lors qu'il est « cliqué »**
- **Effectuer l'affichage du résultat dans la page HTML comme indiqué dans les exemples ci-dessous :**

Le nombre mystère

J'ai généré un nombre entre 1 et 50 inclus

Essayez de le deviner en proposant ci-dessous

Nombre de coups : 0

Valider

Rejouer