

TP : Nombre Mystère en Python

Objectif :

Le but de ce TP est de créer un jeu en Python où l'ordinateur choisit un nombre aléatoire et le joueur doit deviner ce nombre en un nombre limité d'essais.

Étapes à suivre :

1. Initialisation du jeu :

- L'ordinateur choisit un nombre entier aléatoire entre un intervalle défini (par exemple, entre 1 et 100).
- Définir le nombre maximum d'essais autorisés pour le joueur.

2. Interaction avec le joueur :

- Demander au joueur de deviner le nombre mystère.
- Lire l'entrée du joueur et vérifier si c'est un nombre valide.

3. Vérification de la proposition :

- Comparer le nombre proposé par le joueur avec le nombre mystère choisi par l'ordinateur.
- Donner des indications au joueur pour l'aider à se rapprocher du nombre mystère (trop petit, trop grand, etc.).

4. Boucle de jeu :

- Répéter les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que le joueur trouve le nombre mystère ou atteigne le nombre maximum d'essais autorisés.

5. Fin du jeu :

- Afficher un message de félicitations si le joueur a deviné le nombre mystère.
- Sinon, afficher le nombre mystère et un message d'échec.