Le Juste Prix

version 1.0.0





1. Introduction

Tony est invité à participer à la nouvelle émission de The Good Price qui passera sur TF9 à 19h30. Le but de cette émission est simple : Trouver le prix exact d’un produit afin de le remporter. Mais ce ne sera pas si facile car nos

Malheureusement, la chaîne de télé doit faire face à un énorme problème de dernière minute :

Le plateau TV n’est pas prêt et l’émission ne pourras pas se dérouler là-bas. L’équipe de développement décide donc de prendre en charge la situation en choisissant de coder le jeu en Python. L’enjeu est majeur car le temps est compté. Il faudra reproduire le jeu en moins de 30 minutes !

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

L’émission The Good Price, by TF9 Dev Team

1. Consignes

* Pour développer ce jeu, il faudra se rendre sur le site de [Replit](https://replit.com/)
* Lisez tout avant de commencer !
* Si tu bloques, rappelle-toi que tu es accompagné·e ! Demande de l’aide à tes camarades ou à un Cobra.
* Internet est un outil formidable pour découvrir le fonctionnement des choses, sers-t’en régulièrement !
* A la fin de votre sujet, n’oubliez pas de demander à votre cobra votre indice pour résoudre l’énigme finale

1. Que faut-t-il deviner ?

Dans un premier temps, il faudrait générer le nombre aléatoire que Tony devra trouver tout à l’heure. Pour générer ce chiffre, il faudra tout d’abord importer les valeurs aléatoires en plaçant la ligne suivante tout en haut de votre fichier.

import random

Servez-vous maintenant de la valeur "random" afin de générer un nombre aléatoire entre 1 et 100. Cette valeur devra être enregistrer dans une variable.

De plus, il va falloir ajouter une autre variable qui sera le nombre que Tony choisira à chaque tour. Par défaut, cette variable est égale à 0.

1. Laissons Tony jouer à un petit jeu
   1. Quel nombre Tony à t-il choisi ?

À la suite du nombre que Tony devra deviner, il va valoir faire une boucle tant que la valeur que Tony à entrer est différent du nombre à deviner. À la suite de cela, Tony devra entrer le nombre qu’il aura choisis, pour cela, il faut utiliser [la méthode "input"](https://www.w3schools.com/python/ref_func_input.asp).

De plus, la valeur de retour de la méthode "input" devra être convertis en entier grâce à [la méthode "int"](https://www.w3schools.com/python/ref_func_int.asp). Le résultat de cette dernière méthode devra être enregistrer dans la variable définis au début, qui était définis par défaut à 0.

* 1. Quelques comparaisons s’imposent

Il va maintenant falloir comparer le nombre de Tony et le nombre aléatoire qui avait été choisis. Pour cela, il faudra vérifier que l’un est supérieur à l’autre et inversement. Si l’un est plus grand, il faudra envoyer un message à Tony afin de le prévenir qu’il faudrait qu’il choisisse un nombre plus haut ou plus bas.

Si les deux nombres sont égaux, le programme quittera la boucle et il ne vous restera plus qu’à avertir que Tony à gagner.

🌟 **Vous avez réussi à préparer ce jeu à temps** 🌟

1. Conclusion

Bien joué, vous avez réussis à préparer à temps le jeu qui sera diffuser à la télévision.

Vous pouvez désormais demander l’indice à votre cobra !

Voici quelques idées de bonus :

* Limiter le nombre de tour de Tony
* Afficher les messages en couleurs
* Changer la difficulté en changeant l’intervalle du "random", par exemple, 1-100 pour facile et 1-1000 pour plus de difficulté