

**WHILE** (confirmation pour lancer une nouvelle partie ou non)

Variable **randomNumber** :

Nombre aléatoire arrondi et multiplié par 100

Déclaration de i

**FOR** ( i = 0 ; i < 10 ; i++)

Variable **chooseNumber** :

Récupération de la tentative du joueur, convertie en un entier de type "Number"

**IF**(Cas où l'utilisateur a entré un nombre entre 0 et 100 plus grand que le nombre à trouver){

**ALERT DE** Le chiffre à trouver est plus petit que ' + chooseNumber + ' !'

}**ELSE IF**(Cas où l'utilisateur a entré un nombre entre 0 et 100 plus petit que le nombre à trouver){

**ALERT DE** Le chiffre à trouver est plus grand que ' + chooseNumber + ' !'

}**ELSE IF**(Cas où l'utilisateur a trouvé la bonne réponse){

**Calcul du score (10 point par tentatives restantes)**

**ALERT DE** Bravo ! vous avez trouvé le bon nombre en ' + (i+1) + ' essais! Vous avez fait un score de ' + score + ' points !'

**BREAK**

(on stop la boucle  
pour ne pas faire  
d'autres tentatives)

}**ELSE**{

*(Si on arrive ici, l'utilisateur a mis quelque chose d'invalid (nombre négatif, plus grand que 100, pas un nombre)*

**ALERT DE Réponse invalide !**  
On annule le tour en cours en faisant i--

}

**IF**(Si le compteur est égal à 10, c'est que la boucle a été jusqu'au bout et donc le joueur a perdu){

**ALERT DE ECHEC** : 'le nombre à trouver était ' + randomNumber + ' !'

}