

# TP JavaScript – Syntaxe de base

---

## Le jeu du juste prix

L'objectif du jeu consiste à deviner un prix caché. La personne peut proposer des prix, le jeu répond uniquement par des indications si le prix est inférieur ou supérieur.

### Exercice 1

Le juste prix est un nombre entier aléatoire entre 1 et 100 (Utilisez `Math.random()` pour générer un prix aléatoire);

L'utilisateur doit saisir un chiffre et valider à l'aide d'un bouton.

Le jeu teste la valeur saisie X:

- Si la valeur X est plus petite que le «juste prix», affichage du message «Votre proposition X: c'est plus»
- Si la valeur X est plus grande, affichage du message «Votre proposition X: c'est moins»
- Si la valeur X est égale au «juste prix», affichage du message: «Bravo X est le juste prix!»

Les messages sont affichés dans une zone, en dessous de champ de saisie

Les messages sont ajoutés les uns en-dessous des autres

Un bouton permet d'annuler le jeu, le «juste prix» est alors affiché

Un bouton permet de recommencer, le prix est alors à nouveau généré, les messages effacés.

### Exercice 2

Ajoutez un compteur qui indique le nombre de tentatives du joueur.

Affichez ce nombre dans les messages, lors de la réussite ou de l'annulation.

### Exercice 3

Ajoutez un moyen pour indiquer au joueur que le prix qu'il propose ne fait pas de sens par rapport aux précédentes tentatives.