

TD2 : Le jeu du nombre mystère

Nous allons dans ce TD créer une application dont le but sera de trouver le nombre mystère.

1. Commencez par créer un nouveau projet comme vu dans le TD1 que vous nommerez « TP2_exercice »
2. La première étape consiste à ajouter sur la vue principale du Storyboard les éléments dont nous aurons besoin par la suite :
 - a. Ajoutez un label « Veuillez entrer un nombre compris entre 1 et 1000 », centré, sur deux lignes, avec une taille de police comprise entre 25 et 35 et changez la police.
 - b. Ajoutez un champ de texte sous ce label, aligné à gauche.
 - c. Ajoutez un bouton « Ok » à côté du champ de texte.
 - d. Ajoutez un label « Réponse » sous b et c.
 - e. Si vous le souhaitez, changez la couleur de l'arrière plan.Attention de laisser de la place pour l'affichage du clavier.
3. Ouvrez un nouvel éditeur sur la moitié droite de l'écran et affichez le code du contrôleur « ViewController »
4. Nous souhaitons ensuite créer des liens entre les labels, les boutons de la vue (le storyboard étant affiché dans l'éditeur de gauche) et le contrôleur (affiché dans l'éditeur de droite). (Maintenez la touche « control » du clavier tout en cliquant sur le Label ou le Bouton et lâchez votre prise sur le code du « ViewController »).
5. Implémentation du jeu :
 - a. Initialisez une variable qui prend comme valeur un entier compris entre 1 et 1000, vous nommerez cette variable « mystere ».
 - b. Dans la fonction associée au bouton :
 - i. Si le nombre saisi est égal à mystere alors la réponse écrite est « Félicitations ! Vous avez trouvé le nombre mystère ! »
 - ii. Si le nombre saisi est inférieur à mystere alors la réponse écrite est « Le nombre mystère est plus grand. »
 - iii. Sinon la réponse écrite est « Le nombre mystère est plus petit. »

Testez votre application.

6. Maintenant ajoutez une ligne de code afin de faire disparaître le nombre que vous avez saisi afin de ne pas l'effacer vous-même.
7. Afin de se souvenir du dernier nombre saisi, ajoutez-le dans vos réponses (ex : Le nombre mystère est plus grand que « le nombre saisi ».)
8. On souhaite en plus savoir en combien d'essais le nombre a été trouvé. Ajoutez les lignes de code nécessaires. Affichez ce nombre dans la réponse « Félicitation ! Vous avez trouvé le nombre mystère » en « nombre d'essai » essais ! »

Testez votre application.

9. On souhaite maintenant ajouter un bouton permettant de rejouer lorsque le nombre mystère a été trouvé.

Testez votre application.

10. Pour finir, changez l'icône de votre application (attention la résolution de votre image doit être 1024 x 1024)

11. Déposez une archive de votre projet sur le dépôt moodle « TP2_exercice.zip ».