

**2-APP-I01-A**

**ZLP**

Examen – Jeu de devinettes

Après le travail préparatoire effectué en cours :

1. Générer et afficher un nombre aléatoire entre des bornes
2. Tester le nombre et afficher des messages idoines
3. Essayer de deviner le nombre en une fois
4. Demander à l'utilisateur les bornes du nombre à deviner
5. Afficher le nombre mystère dans la console
6. Créer une boucle de jeu jusqu'à ce le joueur trouve le nombre

Vous devez aujourd'hui implémenter les fonctions suivantes, chacune illustrant les fondamentaux de la programmation

1. Stocker
2. Transformer
3. Interagir
4. Tester
5. Répéter

## 1. Afficher les bornes du nombre dans le prompt

2/20

"Devinez le nombre" devient "Devinez un nombre entre 1 et 100", si 1 et 100 ont été entré comme valeur min/max

## 2. Afficher une aide au jeu

4/20

Si le joueur propose un nombre trop petit, le programme indiquera

*"Le nombre mystère est plus grand"*

Si le joueur propose un nombre trop grand, le programme indiquera

*"Le nombre mystère est plus petit"*

### 3. Afficher les nouvelles bornes lors de chaque proposition

4/20

Posons le scénario suivant:

Les valeurs min et max sont 1 et 100,  
Le nombre mystère est 34,  
Le programme écrit *"Devinez un nombre entre 1 et 100"*  
Le joueur propose 58,  
Le programme lui indiquera que le nombre mystère est plus petit,

La prochaine boîte de dialogue écrira *"Devinez un nombre entre 1 et 58"*.

Si le joueur propose 10, le prochain message sera *"Devinez un nombre entre 10 et 58"*

### 4. Limiter le nombre d'essais

6/20

Le programme demandera, en plus des bornes minimum et maximum, un nombre d'essais maximum.

Le joueur doit alors deviner le nombre mystère avant que le nombre d'essais soit dépassés, sinon il a perdu.

### 5. Nettoyer, commenter et indenter le code

4/20

- Retirez toutes les variables et expressions qui sont inutiles
- Assurez vous que vos variables portent des noms explicites et concis
- Commenter le code là où cela est nécessaire
- S'assurer que le code est bien indenté

Chaque partie fera l'objet d'un commit. Une fois votre travail accompli vous réalisez un push final sur GitHub dans votre repository privé.