

Exercice 1201

Enoncé

- Ecrire un sous-programme qui génère aléatoirement un nombre. Ce nombre est rendu au programme appelant
 - Version 1 : génération aléatoire sans restriction d'intervalle
 - Version 2 : génération aléatoire dans [1 ;200]
- Ecrire l'algorithme et le programme principal qui :
 - appelle le sous-programme générant un nombre aléatoire
 - demande à l'utilisateur de retrouver le nombre généré.
 - affiche en fin de programme le nombre d'essais réalisés pour découvrir la valeur du nombre aléatoire

Corrigé

Le code se trouve dans le fichier [main.c](#).

Le code inclut aussi un indice pour trouver le bon nombre. Ce n'est pas mentionné dans l'énoncé, mais le jeu est plutôt compliqué sans cela.

Algorithme

```
DEBUT
  // Déclaration des variables
  ENTIER nbAleatoire, nbUtilisateur, nbEssais;
  // Génération du nombre aléatoire
  nbAleatoire PREND_LA_VALEUR GENERER_ALEATOIRE();
  // Initialisation du nombre d'essais
  nbEssais PREND_LA_VALEUR 0;
  // Tant que le nombre de l'utilisateur est différent du nombre aléatoire
  TANT_QUE nbUtilisateur != nbAleatoire FAIRE
    // Demander à l'utilisateur de saisir un nombre
    AFFICHER "Saisir un nombre : ";
    LIRE nbUtilisateur;
    // Incréments le nombre d'essais
    nbEssais PREND_LA_VALEUR nbEssais + 1;
  FIN_TANT_QUE
  // Afficher le nombre d'essais
  AFFICHER "Nombre d'essais : ", nbEssais;
FIN
```