

Un petit jeu en Réseaux : C'est plus, c'est moins

Version classique

Ce grand jeu classique sous une forme simplifiée : Un nombre entre 1 et 100 est tiré au sort. Le joueur dispose des essais pour trouver ce nombre secret, et à chaque proposition, l'ordinateur indique si le nombre à trouver est plus grand ou plus petit. Lorsque le joueur trouve, on ne lui demande évidemment plus de proposer un nombre. Lorsqu'il a épuisé ses essais, il faut lui dire qu'il a perdu.

Version Réseaux

Le Serveur est celui qui génère le nombre aléatoire, et attend la connexion du Client (le joueur). Le Serveur et le Client échangent des messages de jeu par la suite :

- Le Client (le joueur) devine le chiffre et envoie au Serveur
- Le Serveur indique si le chiffre est plus grand ou plus petit ou le joueur gagne

Suggestion de présentation

```
>>>
Un client ( ('127.0.0.1', 49226) ) arrive. Début du jeu
Chiffre du joueur : 25
Chiffre du joueur : 90
Chiffre du joueur : 80
Chiffre du joueur : 76
Chiffre du joueur : 78
```

```
Deviner un chiffre
Une proposition? 25
plus grand
Une proposition? 90
plus petit
Une proposition? 80
plus petit
Une proposition? 76
plus grand
Une proposition? 78
bravo
```