**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*

