

TP DEVINETTE

Le jeu consiste à découvrir par essais successifs le prix d'un lot. Pour chaque essai, le joueur reçoit un message : « **Trop grand** », « **Trop petit** » ou « **BRAVO ! Vous avez trouvé en K essais** ». Le jeu est fini quand le joueur a trouvé le prix du lot. On propose d'écrire un programme qui joue le rôle de meneur de jeu ; l'exécution de ce programme vous fera tenir le rôle du joueur. Le programme doit définir le prix du lot en tirant un entier aléatoire entre 1 et 10 et dialoguer avec le joueur pendant le jeu.

A screenshot of a web interface for a guessing game. It features a light blue background. In the center, there is a white rectangular input field with the placeholder text "Devinez un nombre (entre 1 et 10)". To the right of this field is a blue button with the white text "Deviner".

Figure 1: Démarrage du jeu

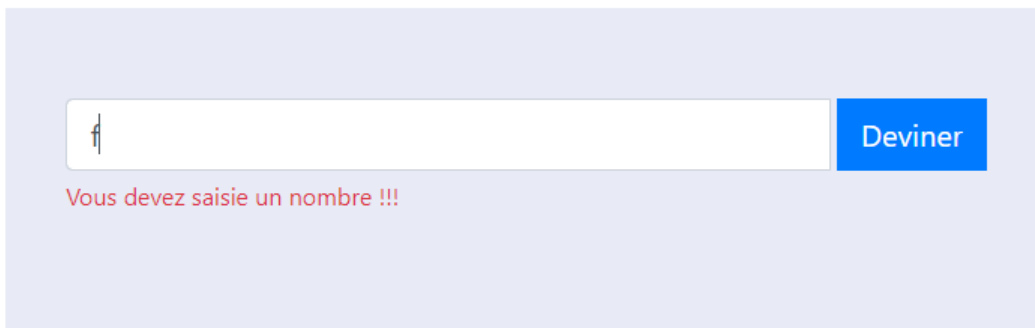
A screenshot of the same web interface as Figure 1, but showing an error state. The input field now contains a single character, possibly a tab or a space. Below the input field, the text "Vous devez saisir un nombre !!!" is displayed in red. The "Deviner" button remains to the right.

Figure 2 : Saisie erronée de l'utilisateur avant validation

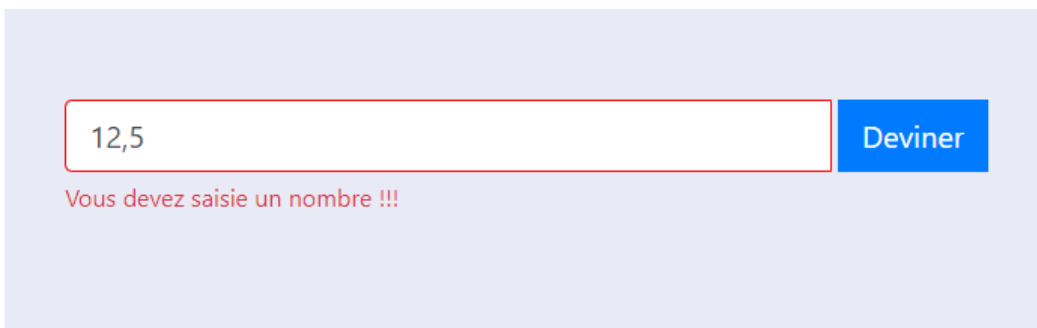
A screenshot of the web interface showing the result of a validation. The input field now contains the text "12,5". Below the field, the red error message "Vous devez saisir un nombre !!!" is still present. The "Deviner" button is to the right of the input field.

Figure 3 : Saisie erronée de l'utilisateur suivie de la validation du formulaire

Coup N°1 [12.5], c'est plus petit

Figure 4 : Validation d'une bonne saisie

Bravo le nombre à trouver etait 10

Coup N°4 [9], c'est plus grand

Coup N°3 [8], c'est plus grand

Coup N°2 [7], c'est plus grand

Coup N°1 [12.5], c'est plus petit

Figure 5 : Fin du Jeu