Cours NSI

Thème : Algorithmique - Dichotomie TP - Le jeu du "Juste prix"

| Date |
|-------------|
|-------------|

1. Contexte

Le jeu du "Juste prix" suit les règles suivantes :

- 1. Le programme choisit un "juste prix" sous la forme d'un nombre au hasard entre 1 et 100,
- 2. L'utilisateur fait une proposition,
- 3. L'ordinateur indique si la proposition de l'utilisateur est plus petite, plus grande ou est le "juste prix",
- 4. On recommence à partir de l'étape 2. jusqu'à ce que l'utilisateur ait trouvé le "juste prix".
- 5. L'ordinateur affiche en combien de tentatives l'utilisateur a trouvé le "juste prix".

2. Travail à Faire

Question 1 : Écrire une implantation en Python du jeu "Juste prix"

Exemple de déroulé d'une partie :

Aide :

```
Bienvenue au jeu du 'Juste prix'
Entrez votre proposition: 32
Le juste prix est plus grand que 32
Entrez votre proposition: 75
Le juste prix est plus petit que 75
Entrez votre proposition: 47
Le juste prix est plus grand que 47
Entrez votre proposition : 53
Le juste prix est plus grand que 53
Entrez votre proposition: 66
Le juste prix est plus petit que 66
Entrez votre proposition: 59
Le juste prix est plus petit que 59
Entrez votre proposition: 55
Le juste prix est plus petit que 55
Entrez votre proposition: 54
Bravo ! Nombre de tentatives : 8
```

1. La fonction randint de la bibliothèque random permet d'obtenir un nombre aléatoire entre les bornes passées en argument.

Exemple:

```
>>> import random
>>> random.randint(0, 5)
3
>>> random.randint(0, 5)
5
```

N.B: les valeurs des bornes sont inclues.

2. La méthode input permet d'obtenir une valeur saisie par l'utilisateur.

```
Exemple:
```

```
>>> input("Votre saisie : ")
'14'
```

N.B: Le type de renvoi de la méthode input est une chaîne de caractères (type str).

Question 2 : En combien de tentatives au plus peut-on trouver le "juste prix" :

- Si on procède séquentiellement ?
- Si on applique la méthode par dichotomie ?

