2.3 Jeu de la Fourchette

Entier nombreATrouver

Entier fouchetteMin

Entier fourchetteMax

Entier nombreEssais

Entier nombreSaisieUtilisateur

fourchetteMin <-- 0

fourchetteMax <-- 100

nombreEssais <-- 0

nombreATrouver <-- RANDOM(0,100)

Répéter

nombreEssais <-- nombreEssais+1

Ecrire « Le nombre secret est entre », fourchetteMin , «  et » , fourchetteMax

Lire nombreSaisieUtilisateur

Si (nombreSaisieUtilisateur > fourchetteMin &&

nombreSaisieUtilisateur < nombreATrouver) Alors

fourchetteMin <-- nombreSaisieUtilisateur

Sinon Si (nombreSaisieUtilisateur < fourchetteMax &&

nombreSaisieUtilisateur > nombreATrouver) Alors

fourchetteMax <-- nombreSaisieUtilisateur

Fin SI

Jusqu’à(nombreSaisieUtilisateur = nombreATrouver)

Ecrire nombreSaisieUtilisateur,  «  était le nombre secret vous avez mis  », nombreEssais, « à le trouver »