2.5 Jeu du 0-2

Entier pointsOrdinateur

Entier pointsUtilisateur

Entier nbSaisieUtilisateur

Entier nbChoisiOrdinateur

Entier ecartValeurs

Booleen veutQuitter

veutQuitter <--false

pointsOrdinateur<--0

pointsUtilisateur<--0

Répéter

nbChoisiOrdinateur<--Random(0,2)

Ecrire « saisissez un nombre entre 0 et 2 compris »

Lire nbSaisieUtilisateur

Si(nbSaisieUtilsateur < 0) ALORS

veutQuitter <-- true

SINON

ecartValeurs = sqrt(pow(nbSaisieUtilisateur-nbChoisiOrdinateur),2)

Ecrire « l’ordinateur a choisi  », nbChoisiOrdinateur

Si (ecartValeurs == 2) ALORS

SI (nbSaisieUtilisateur > nbChoisiOrdinateur) ALORS

Ecrire « vous gagnez un point »

pointsUtilisateur <-- pointsUtilisateur+1

SINON

Ecrire « l’ordinateur gagne un point »

pointsOrdinateur <-- pointsUtilisateur+1

FINSI

SINON SI (ecartValeurs == 1) ALORS

SI (nbSaisieUtilisateur < nbChoisiOrdinateur) ALORS

Ecrire « vous gagnez un point »

pointsUtilisateur <-- pointsUtilisateur+1

SINON

Ecrire « l’ordinateur gagne un point »

pointsOrdinateur <-- pointsUtilisateur+1

FINSI

SINON

Ecrire « Personne ne gagne de points »

FINSI

FINSI

Jusqu’à (veutQuitter = true OU pointsOrdinateur = 10 OU pointsUtilisateur = 10)

Si (veutQuitter = false) ALORS

SI (pointsOrdinateur = 10) ALORS

ECRIRE « L’Ordinateur a gagne »

SINON

ECRIRE « Vous avez gagne »

FIN SI

FIN SI