
	TP Programmation python	1 / 1  <small>LYCÉE L'OISELET</small>
--	--	---

Le jeu du plus ou moins

Principe

Pour commencer l'ordinateur va choisir au hasard un nombre compris entre 1 et 100.
L'utilisateur doit alors deviner ce nombre comme ceci :

- L'utilisateur propose un nombre.
- L'ordinateur lui dit s'il est trop petit ou trop grand.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur aie trouvé le bon nombre.

Voici un exemple :

```

Quel est le nombre ?
50
C'est trop petit !

Quel est le nombre ?
75
C'est trop grand !

Quel est le nombre ?
60
Félicitations, vous avez trouvé le nombre mystère !!!

```

Votre objectif est de programmer ce jeu.

Pour aller plus loin :

Il y a plusieurs améliorations du programme possible :

- L'ordinateur affiche un message d'erreur si on entre un chiffre qui n'est pas compris entre 0 et 100
- Inclure un mode joueur contre joueur
- Ajouter un compteur pour dire au joueur combien de coups il a mis à trouver le nombre mystère
- Demander à l'utilisateur s'il veut refaire une partie ou pas

A vous de voir comment vous voulez améliorer le programme. Si vous avez d'autres idées vous pouvez demander au professeur si c'est réalisable.