

# Juste prix

---

Le but est de faire un jeu qui choisira aléatoirement un chiffre entre 0 et 100 et qui demandera à l'utilisateur de le retrouver. Le jeu répondant si le nombre cible est plus grand ou plus petit.

## 1.1 variable

Il nous faudra au moins deux variable, une première contenant notre nombre aléatoire, et une seconde qui accueillera le nombre choisi par l'utilisateur.

## 1.2 condition

Maintenant il va falloir vérifier si le nombre entré par l'utilisateur est plus grand, plus petit ou égale au nombre cible. Puis afficher un message correspondant.

## 1.3 boucle

Notre algorithme fonctionne bien pour un seul coup. Mais il faudrait que l'utilisateur puisse retenter tant qu'il n'aura pas trouvé le nombre. On peut donc déplacer tous notre code dans une boucle, sans oublier la condition de sortie.

## 2. Défaite

Difficulté supplémentaire, donnons un nombre de coup limité à notre utilisateur.

## 3. Encore une fois ?

Pourquoi s'arrêter à une seule partie, proposons à notre utilisateur de refaire une partie, si la réponse est "oui" alors on relancera un nouveau nombre aléatoire, sinon on arrêtera l'algorithme.