

Nombre Cache

B ← 10 // nb. essai max
Vmax ← aléatoire(500, 1000)

N ← aléatoire(1, Vmax)

score ← 0

essai ← 0

trouve ← faux

tant que essai ≤ B et non trouve faire

lire (x)

essai ← essai + 1

Si x = N alors

trouve ← vrai

ecrir ("trouvé", essai, "essais")

Sinon si x < N alors

ecrir ("trop petit")

Sinon

ecrir ("trop grand")

Fsi

Etape 2

Si trouve

score ← essai

Sinon

ecrir ("perdu")

score ← 12

Fin

ecrir (score)