

Traduction Source :  Afficher :

Cible :

# WebGuesser

Dans ce projet de niveau d'introduction, vous utiliserez Sinatra pour construire un jeu de devinettes.

## Buts

Ce sera:

- Générer un nombre aléatoire au démarrage
- Avoir une page Web où vous pouvez entrer une estimation
- Dites-vous si votre supposition était ...
  - Bien trop haut
  - Trop haut
  - Correct
  - Trop bas
  - Vraiment trop bas

---

## Itération 0: Génération du nombre

Lorsque nous démarrons un projet, nous aimons travailler en itérations. Vous pouvez penser à une itération comme un brouillon lorsque vous écrivez un papier. Le but de l'itération 0 est de faire réussir le programme.

Dans cette itération, concentrons-nous sur:

- Début de l'application Sinatra
- Générer le nombre aléatoire
- Stocker ce nombre
- Affichage du nombre

## Configurer l'application

Dans votre invite de commande:

- Installez Sinatra avec `gem install sinatra`
- Utilisez `cd` pour accéder à votre répertoire de `projects`
- Créez un nouveau répertoire avec `mkdir web_guesser`
- Changer dans ce répertoire avec `cd web_guesser`
- Créer un nouveau référentiel `git init` avec `git init`
- Créez notre fichier serveur avec `touch web_guesser.rb`

Ensuite, allez sur SublimeText et ouvrez ce fichier `web_guesser.rb`.