

Exercices sur les boucles et conditions

Exercice 1

Vous devez créer le jeu du chiffre magique. Le but est de deviner un chiffre généré aléatoirement entre 0 et 100.

- 1) Créez un script qui demande un chiffre et annonce si le nombre magique est trouvé

```
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 45
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 56
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 12
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 22
Félicitation ! le nombre magique était bien le 22

PS C:\Users\Lago>
```

- 2) Améliorez votre script afin de signaler si la valeur est trop grande ou trop petite par rapport au chiffre magique

```
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 52
C'est trop grand
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 10
C'est trop petit
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 15
C'est trop petit
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 20
C'est trop grand
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 18
Félicitation ! le nombre magique était bien le 18

PS C:\Users\Lago>
```

- 3) Améliorez votre script afin d'annoncer en combien d'essai l'utilisateur a réussi à trouver la solution

```
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 50
C'est trop petit
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 90
C'est trop grand
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 75
C'est trop petit
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 80
C'est trop petit
Entrez une valeur entre 0 et 100 : 85
Félicitation ! le nombre magique était bien le 85 vous avez trouvé en 5 essai(s)

PS C:\Users\Lago>
```

- 4) Améliorez votre script afin de limiter le jeu à 6 essais
- 5) Améliorez votre script afin de demander à l'utilisateur s'il veut refaire une partie

Exercice 2

Vous devez créer le jeu du shifumi ! Le but est de gagner contre l'ordinateur selon le choix de l'utilisateur.



- 1) Créez un script qui demande de choisir entre les 3 possibilités du shifumi et de faire afficher si vous avez gagné ou non.
- 2) Améliorez votre script en rajoutant un score entre l'utilisateur et l'ordinateur
- 3) Améliorez votre script pour demander à l'utilisateur s'il veut refaire une partie.
- 4) Améliorez votre script afin de faire une partie avec 5 manches obligatoire, et faire afficher le résultat à la fin des 5 manches.