



Test formatif No 2

Processus - algorithmes - représentations

Enoncé

Ecrire l'algorithme d'un jeu de devinette qui s'exécute sur un ordinateur.

Le joueur doit par essais successifs deviner le nombre choisi aléatoirement par l'ordinateur. Le nombre est compris entre 1 et 20 (1 et 20 inclus).

A chaque essai, le joueur reçoit une indication de l'ordinateur : soit la valeur saisie est plus petite, soit la valeur saisie est plus grande que la solution.

Si la solution est trouvée, l'ordinateur annonce en combien d'essais le joueur a réussi à deviner le nombre.

Tâches

- Identifier les séquences nécessaires à la réalisation du jeu.
- Dessiner l'algorithme du jeu dans la représentation « Nassi-Shneiderman ».

Séquençage



2 / 2