

# HILO

Vous devez programmer un jeu simple, nommé HILO. Lors d'une partie de HILO, le programme choisit un nombre aléatoire entre 1 et 100 inclusivement. L'utilisateur a 10 tentatives pour trouver le nombre mystère. Pour chaque tentative ratée, le programme indique si le nombre mystère est plus haut ou plus bas que le nombre entré. S'il n'a pas trouvé après 10 tentatives, il perd.

Exemple d'exécution d'une partie gagnante:

```
Entrez le nombre : 50
Plus haut!
Entrez le nombre : 75
Plus haut!
Entrez le nombre : 85
Plus haut!
Entrez le nombre : 95
Plus bas!
Entrez le nombre : 94
Bravo! Vous avez gagné.
```

Exemple d'exécution d'une partie perdante:

```
Entrez le nombre : 50
Plus haut!
Entrez le nombre : 75
Plus haut!
Entrez le nombre : 85
Plus haut!
Entrez le nombre : 95
Plus bas!
Entrez le nombre : 94
Plus bas!
Entrez le nombre : 93
Plus bas!
Entrez le nombre : 92
Plus bas!
Entrez le nombre : 91
Plus bas!
Entrez le nombre : 90
Plus bas!
Entrez le nombre : 89
Désolé, vous avez perdu. Le nombre mystère était 88.
```

Votre programme doit permettre à l'utilisateur de jouer autant de parties qu'il veut. À la fin d'une partie, il doit offrir à l'utilisateur d'en jouer une autre. L'utilisateur répond par oui ou non, toute autre réponse est rejetée.

Exemple :

```
Voulez-vous jouer une nouvelle partie (oui/non)? Noooon
Voulez-vous jouer une nouvelle partie (oui/non)? oui
Entrez le nombre :
```

Durant une partie, vous devez valider les nombres entrées par l'utilisateur. Si le nombre est invalide, on repose la question après avoir affiché un message d'erreur.

Exemple :

```
Entrez le nombre : 555
```

Le nombre doit être entre 1 et 100 inclusivement.  
Entrez le nombre : -1  
Le nombre doit être entre 1 et 100 inclusivement.  
Entrez le nombre : 50  
Bravo vous avez gagné.

Lors de la correction, aucune lettre ne sera entrée par le correcteur lorsque le programme demande un nombre. Vous n'avez donc pas besoin de gérer ce cas.

Lorsque l'utilisateur voudra terminer le jeu (en répondant non), vous afficherez des statistiques sur ses parties.

**Exemple :**

Voulez-vous jouer une nouvelle partie (oui/non)? Non  
Vous avez joué 9 parties.  
Vous avez gagné 7 parties sur les 9 parties jouées.  
Votre taux de succès est 77%.