Exercice 2.3 : Jeu de la fourchette

L'ordinateur « choisit » un nombre entier compris entre 0 et 100. Le joueur essaie de le deviner.

Lors de chaque essai, l'ordinateur affiche la « fourchette » dans laquelle se trouve le nombre qu'il a choisi.

Le choix du nombre par l'ordinateur sera simulé par génération d'un nombre aléatoire : N <-- RANDOM(0,100)

Variable :

int n, nombreDeNotreUtilisateur

bool echec

Code :

n <-- RANDOM(0, 100)

echec <-- true

DO

WRITE "Saisir un entier entre 0 et 100"

READ nombreDeNotreUtilisateur

IF nombreDeNotreUtilisateur > 0 ET nombreDeNotreUtilisateur < 100 THEN

IF nombreDeNotreUtilisateur == n

WRITE "VOUS AVEZ GAGNÉ !!"

echec <-- false

ELSE

IF nombreDeNotreUtilisateur < n

WRITE "C'est plus"

ELSE

WRITE "C'est moins"

END IF

END IF

ELSE

WRITE "Saisir un nombre dans la bonne plage de valeurs, PLZ"

END IF

WHILE (echec)