

Secret Number

- les **conditions**
- les **boucles logiques**
- la **gestion d'état** (nombre d'essais, nombres déjà joués)

Objectif

Développer la **logique du jeu du nombre mystère** en JavaScript :

L'ordinateur choisit un nombre aléatoire, et l'utilisateur doit le deviner en un nombre limité d'essais.

Matériel fourni

- Fichier HTML (`index.html`) avec une zone d'affichage et un champ pour entrer un nombre
 - Fichier CSS (`style.css`) pour le style
 - Vous programmez uniquement la **logique du jeu**
-

Fonctionnalités à développer en JavaScript

3.1 Initialisation

- Générer un nombre aléatoire entre **1 et 10**
 - Définir le nombre maximum d'essais (5 par exemple)
 - Initialiser un tableau pour stocker les propositions déjà faites
-

3.2 Gestion des propositions

Pour chaque nombre proposé par l'utilisateur :

1. Si la proposition est correcte :
 - Afficher un message de **victoire**

2. Si la proposition est incorrect, la case contenant le chiffre devient "Rouge" et n'est plus sélectionnable :

3.3 Gestion de la fin de partie

- **Victoire** : le joueur trouve le nombre avant d'avoir épuisé ses essais
- **Défaite** : le joueur a utilisé tous ses essais sans trouver → afficher « *Perdu ! Le nombre était ...* »

Étapes suggérées pour les élèves

1. Initialiser le nombre mystère et le compteur d'essais
 2. Écrire la fonction de traitement d'une proposition
 3. Mettre à jour l'affichage après chaque tentative
 4. Gérer la victoire et la défaite
 5. Tester avec différents nombres
-