

LE JEU DES 3 ESSAIS

Algorithme en pseudo code :

VAR

i : entier

guess : char

DEBUT

AFFICHER « LE JEU DES 3 ESSAIS »

AFFICHER « REGLES : Cet algorithme s'arrête si :

-vous trouvez le caractère à deviner.

-vous avez utilisé vos 3 essais. »

AFFICHER « Choisissez un caractère du clavier. »

POUR i DE 1 à 3 FAIRE

SAISIR guess

SI guess = '0'

AFFICHER « Vous avez gagné. »

SINON SI i <= 3

AFFICHER « Ce n'est pas le bon caractère, choisissez un autre caractère du clavier. »

SINON

AFFICHER « Vous avez perdu. »

FIN SI

FINSI

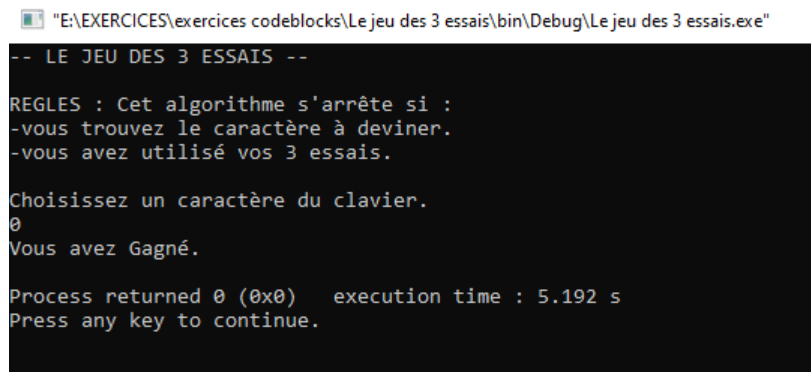
FIN POUR

AFFICHER « Fin du programme. »

FIN

Tests de l'algorithme :

Pour guess = '0'



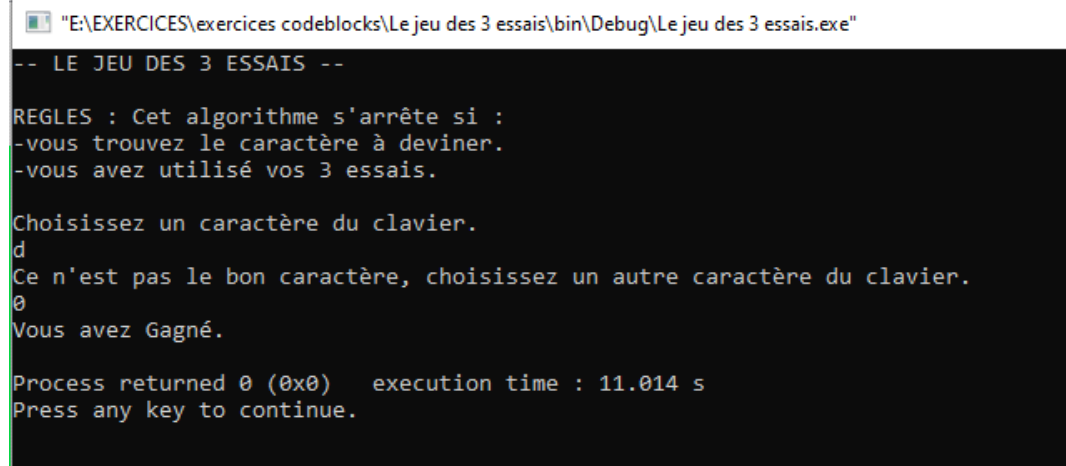
```
"E:\EXERCICES\exercices codeblocks\Le jeu des 3 essais\bin\Debug\Le jeu des 3 essais.exe"
-- LE JEU DES 3 ESSAIS --
REGLES : Cet algorithme s'arrête si :
- vous trouvez le caractère à deviner.
- vous avez utilisé vos 3 essais.

Choisissez un caractère du clavier.
0
Vous avez Gagné.

Process returned 0 (0x0)   execution time : 5.192 s
Press any key to continue.
```

On teste pour 1ère valeur d'entrée à 0
Le programme affiche gagné et sort

Pour guess = 'd' puis '0' :



```
"E:\EXERCICES\exercices codeblocks\Le jeu des 3 essais\bin\Debug\Le jeu des 3 essais.exe"
-- LE JEU DES 3 ESSAIS --
REGLES : Cet algorithme s'arrête si :
- vous trouvez le caractère à deviner.
- vous avez utilisé vos 3 essais.

Choisissez un caractère du clavier.
d
Ce n'est pas le bon caractère, choisissez un autre caractère du clavier.
0
Vous avez Gagné.

Process returned 0 (0x0)   execution time : 11.014 s
Press any key to continue.
```

On teste pour 0 en 2ème valeur d'entrée
Le programme affiche d'abord de réessayer pour le caractère différent de zéro puis
affiche gagné et sort

Pour guess ='5' puis 'e' puis '0' :

```
"E:\EXERCICES\exercices codeblocks\Le jeu des 3 essais\bin\Debug\Le jeu des 3 essais.exe"
-- LE JEU DES 3 ESSAIS --
REGLES : Cet algorithme s'arrête si :
- vous trouvez le caractère à deviner.
- vous avez utilisé vos 3 essais.

Choisissez un caractère du clavier.
5
Ce n'est pas le bon caractère, choisissez un autre caractère du clavier.
e
Ce n'est pas le bon caractère, choisissez un autre caractère du clavier.
0
Vous avez Gagné.

Process returned 0 (0x0)   execution time : 8.598 s
Press any key to continue.
```

On teste pour 0 en 3ème valeur d'entrée

Le programme affiche d'abord de réessayer car les caractères sont différents de zéro puis affiche gagné et sort car le caractère saisi au troisième essai est 0.

Pour guess ='1' puis '1' puis '1' :

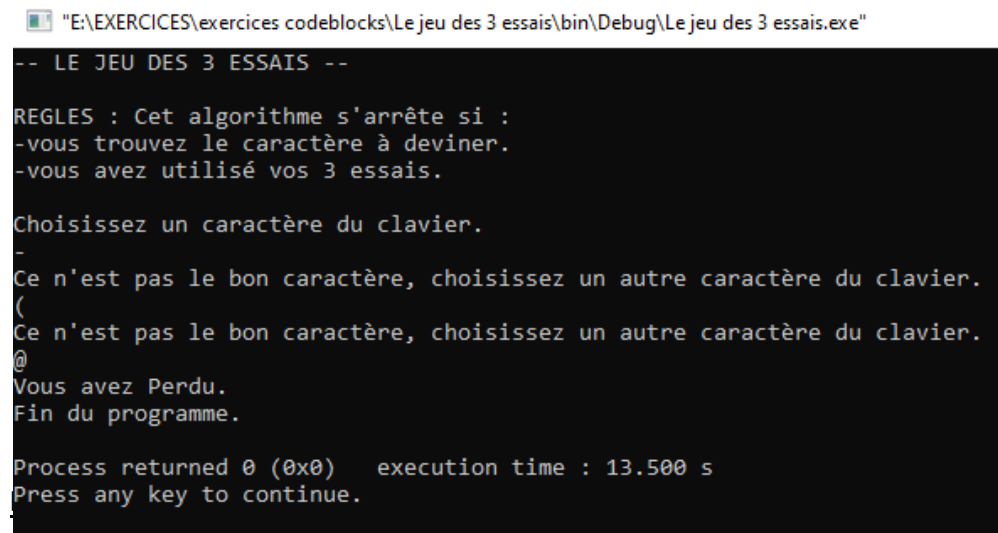
```
"E:\EXERCICES\exercices codeblocks\Le jeu des 3 essais\bin\Debug\Le jeu des 3 essais.exe"
-- LE JEU DES 3 ESSAIS --
REGLES : Cet algorithme s'arrête si :
- vous trouvez le caractère à deviner.
- vous avez utilisé vos 3 essais.

Choisissez un caractère du clavier.
1
Ce n'est pas le bon caractère, choisissez un autre caractère du clavier.
1
Ce n'est pas le bon caractère, choisissez un autre caractère du clavier.
1
Vous avez Perdu.
Fin du programme.

Process returned 0 (0x0)   execution time : 7.226 s
Press any key to continue.
```

On teste le programme avec 3 fois une valeur différente de zéro on réessaye 2 fois puis au 3ème essai le programme affiche perdu car aucun caractères saisi n'était 0

Pour guess = '-' puis '(' puis '@' :



```
"E:\EXERCICES\exercices codeblocks\Le jeu des 3 essais\bin\Debug\Le jeu des 3 essais.exe"

-- LE JEU DES 3 ESSAIS --

REGLES : Cet algorithme s'arrête si :
- vous trouvez le caractère à deviner.
- vous avez utilisé vos 3 essais.

Choisissez un caractère du clavier.
-
Ce n'est pas le bon caractère, choisissez un autre caractère du clavier.
(
Ce n'est pas le bon caractère, choisissez un autre caractère du clavier.
@
Vous avez Perdu.
Fin du programme.

Process returned 0 (0x0)   execution time : 13.500 s
Press any key to continue.
```

On teste le programme avec des caractères spéciaux pour s'assurer que le programme fonctionne bien

Algorithme en c :

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
    char nbr;
    int i;
    printf("-- LE JEU DES 3 ESSAIS --\n\n");
    printf("REGLES : Cet algorithme s'arr%cte si :\n-vous trouvez le caract%cre %c deviner. \n-vous avez utilis%c vos 3 essais.\n\n",136,138,133,130);
    printf("Choisissez un caract%cre du clavier.\n", 138);
    for (i=1;i<=3;i++)
    {
        fflush (stdin);
        scanf ("%c",&nbr);

        if (nbr == '0')
        {
            printf ("Vous avez Gagn%c.\n",130);
            return 0;}
        else if (i<3)
        { printf ("Ce n'est pas le bon caract%cre, choisissez un autre caract%cre du clavier.\n",138,138);
          }
        else
            {printf("Vous avez Perdu.\n");}

    }

    printf ("Fin du programme.\n");
    return 0;

}
```