

# Exercice pratique n°1

## Réalisation du programme « Le nombre mystère »

### Objectif du programme

- L'objectif consiste à trouver le nombre mystère défini aléatoirement en début de partie.
- Le programme doit permettre de renseigner un nombre entier compris entre 1 et 100.
- Le programme indique si le nombre renseigné est plus petit ou plus grand.
- Le nombre de coups joués doit être indiqué à chaque demande mais aussi lors de l'affichage du résultat de la partie.

### Contraintes

- Si le nombre saisi est inférieur à 1 ou supérieur à 100, il ne doit pas être pris en compte.
- Si l'utilisateur saisi autre chose qu'un nombre entier, il ne doit pas être pris en compte.
- Lorsque l'utilisateur a trouvé le nombre mystère, il doit pouvoir choisir de relancer une partie ou de quitter le programme

### Aide

Pour générer un nombre aléatoire en python nous emploierons le module natif **random**.

Tout en haut de votre code vous insérez : `import random`

Ensuite dans votre code vous pouvez générer un nombre entier aléatoire entre 1 et 100 avec la méthode randint : `random.randint(1,100)`

Exemple :

```
#importe la bibliothèque random
import random

#Affiche un nombre entier aléatoire entre 2 et 10
print(random.randint(2,10))
```