**Récit d’utilisation d’un jeu solo gagnant**

Jean-Michel est un grand fan de “Des chiffres et des Lettres” et il souhaite jouer à son jeu favori sur son ordinateur personnel. Pour cela, il va utiliser l’application “Le Compte est bon” afin de s'entraîner dans le but d’affronter Bertrand Renard.

Il lance donc une partie et laisse le niveau de jeu par défaut qui est son préféré : le niveau classique. L’application effectue le tirage aléatoire du compte suivant :

6 opérandes : 2 1 6  100 2 3

résultat à obtenir : 777

Jean-Michel dispose, à partir de ce moment, de 45 secondes pour résoudre le problème. Avant la fin du temps imparti, il saisit une à une les opérations arithmétiques permettant d’arriver à la solution qu’il a trouvée :

100 - 3 = 97  
 6 + 2 = 8  
 8 x 97 = 776  
 776 + 1 = 777

Il a réussi à trouver la solution et il a gagné, son score est affiché.

**Récit d’utilisation d’un jeu solo perdant**

Jean-Michel est un grand fan de “Des chiffres et des Lettres” et il souhaite jouer à son jeu favori sur son ordinateur personnel. Pour cela, il va utiliser l’application “Le Compte est bon” afin de s'entraîner dans le but d’affronter Bertrand Renard.

Il lance donc une partie et laisse le niveau de jeu par défaut qui est son préféré : le niveau classique. L’application effectue le tirage aléatoire du compte suivant :

6 opérandes : 2 1 6 100 2 3

résultat à obtenir : 777

Jean-Michel dispose, à partir de ce moment, de 45 secondes pour résoudre le problème. Avant la fin du temps imparti, il annonce « le compte est bon » puis il saisit une à une les opérations arithmétiques permettant d’arriver à la solution qu’il a trouvée.

100 - 3 = 97

6 + 2 = 8

8 x 97 = 779

Il n’a pas réussi à trouver la solution annoncée, alors l’ordinateur lui propose une solution possible, et il accepte sa défaite en la visualisant :  
 100 - 3 = 97  
 6 + 2 = 8+1  
 8 x 97 = 776  
 776 + 1 = 777  
  
Jean-Michel est déçu mais c’est un gars bien donc on lui en veux pas.