



Projet Ruby

Le Plus ou Moins

Staff Pédago 42 pedago@42.fr

Résumé:

Table des matières

I	Préambule	2
II	Consignes générales	4
III	Projet Ruby	5

Chapitre I

Préambule

Recette de la tartiflette

Préparation

TEMPS TOTAL : 1 H

Préparation : 30 min

Cuisson : 30 min

Etape 1

Cuire les pommes de terre à l'eau pendant 20 minutes, puis les éplucher et les couper en rondelles.

Etape 2

Emincer les oignons et les faire revenir dans un peu de beurre.

Etape 3

Ajouter les lardons fumés et laisser également revenir à feu assez doux (une dizaine de minutes) en remuant régulièrement.

Etape 4

Préparer un plat de cuisson (j'utilise un plat rond en terre cuite de 40 cm de diamètre, 10 cm de haut). Frotter généreusement le fond du plat avec une gousse d'ail.

Etape 5

Organiser le plat en trois couches : recouvrir le fond du plat de la moitié des pommes de terre, puis ajouter le mélange oignons et lardons, ajouter enfin par dessus le reste des pommes de terre.

Etape 6

Verser dessus le vin blanc et la crème fleurette. Poivrer (assez copieusement) et saler (légèrement).

Etape 7

Préchauffer le four à 190°C (thermostat 6-7).

Etape 8

Gratter les reblochons, les couper en deux dans l'épaisseur et les poser (côté croûte en haut) sur le dessus des pommes de terre.

Etape 9

Enfourner environ 20 minutes (je mets le four en « chaleur tournante » + gril).

Etape 10

Au moment de servir (dans le plat de cuisson), on peut saupoudrez d'un peu de persil haché.

Etape 11

Ce plat unique se déguste (c'est le mot juste!) accompagné du vin utilisé pour la recette.

Chapitre II


Consignes générales

Sauf contradiction explicite, les consignes suivantes seront valables pour tous les jours de cette Piscine.

- Seul ce sujet sert de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Les exercices sont très précisément ordonnés du plus simple au plus complexe. En aucun cas nous ne porterons attention ni ne prendrons en compte un exercice complexe si un exercice plus simple n'est pas parfaitement réussi.
- Attention aux droits de vos fichiers et de vos répertoires.
- Vos exercices seront évalués par vos camarades de Piscine.
- Vous ne devez laisser aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices dans votre répertoire lors de la peer-évaluation.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.
- Toutes les réponses à vos questions techniques se trouvent dans les **man** ou sur Internet.
- Pensez à discuter sur le forum Piscine de votre Intra et sur Slack !
- Lisez attentivement les exemples car ils peuvent vous permettre d'identifier un travail à réaliser qui n'est pas précisé dans le sujet à première vue.
- Réfléchissez. Par pitié, par Thor, par Odin !

Chapitre III

Projet Ruby

	Exercice : 00
Le Plus ou Moins	
Dossier de rendu : <i>ex00/</i>	
Fichiers à rendre : plus_moins.rb	
Fonctions Autorisées : Toutes	

- Créez un programme **plus_moins.rb**
- Ce programme doit être exécutable.
- L'ordinateur pense à un nombre entre 0 et 100.
- Le but du jeu est que le joueur trouve le nombre en un minimum d'essai.
- Le programme doit contenir une variable **difficulty** qui correspond au nombre d'essai.
- Lorsqu'on l'exécute, le programme doit demander de rentrer un nombre entre 0 et 100.
- Si le nombre est plus petit que 0 ou plus grand que 100, le programme doit afficher "Ce nombre n'est pas compris entre 0 et 100".
- Si le nombre rentré par l'utilisateur est le même que celui auquel l'ordinateur pense, le programme affiche "Vous avez trouvé!!!" puis s'arrête.
- Si le nombre rentré est différent alors le programme affiche "+" ou "-" suivi du nombre d'essais restants.
- Si le nombre d'essais arrive à 0 le programme affiche "Vous avez perdu!!! Le nombre était 42".

```
?> ./plus_moins.rb
Rentre un nombre: 40
+ nombre d'essais restants: 3
Rentre un nombre: 90
- nombre d'essais restants: 2
Rentre un nombre: 42
Vous avez trouve !!!
```

```
?>  
  
?> ./plus_moins.rb  
Rentre un nombre: 100  
- nombre d'essais restants: 3  
Rentre un nombre: 0  
+ nombre d'essais restants: 2  
Rentre un nombre: 200  
Ce nombre n'est pas compris entre 0 et 100  
Rentre un nombre: 40  
Vous avez perdu !!! le nombre etait 42  
?>
```



`rand`