

**OBJECTIF** : Créer un jeu où on doit deviner un nombre en C.

Je commence par créer l'accueil où le joueur pourra choisir sa difficulté. En fonction de la difficulté prise le programme choisi l'intervalle dans lequel se trouve le nombre à deviner.

```
1  #include<stdio.h>
2  #include<time.h>
3  main()
4  {
5      int essai, nbmax, diff, x, player, i=0;
6
7      while(diff!=5){
8          printf("-----Le jeu du juste prix-----\n");
9          printf("Difficulté :\n 1 - Easy\n 2 - Medium\n 3 - Hard\n 4 - Impossible\n 5 - Exit\n");
10         scanf("%d",&diff);
11
12         switch(diff)
13         {
14             case 1:essai= 8, nbmax = 100 ;
15             break;
16             case 2:essai = 6, nbmax = 100;
17             break;
18             case 3:essai = 6, nbmax = 1000;
19             break;
20             case 4:essai = 6, nbmax = 10000;
21             break;
22             case 5:;
23             break;
24             default:printf("Erreur de saisie\n\n.");
25
26         }
27
28         srand(time(NULL));
29         x = rand()%nbmax+1;
30         system("cls");
31         i = 0;
32
33     }
```

Puis j'écris la partie qui va prendre le nombre que le joueur rentre, le compare avec nombre mystère et si le nombre à trouver est plus grand alors cela affiche que le nombre mystère est plus grand, si le nombre mystère est plus petit alors il l'indique que le nombre mystère est trop petit, et dit le nombre d'essai restant.

Dans le cas où on trouve le nombre alors un message nous disant qu'on a gagné s'affiche avec le nombre d'essais dont on a eu besoin et si on arrive à court d'essai alors un message disant qu'on a perdu.

```
30      system("cls");
31      i = 0;
32
33
34      while(essai>i){
35          printf("Trouvez le nombre mystere(entre 1 et %d) : ",nbmax);
36          scanf("%d",&player);
37
38          if(player>x){
39              printf("Le chiffre mystere est plus petit. (%d essai restant)\n\n",essai-i-1);
40              i++;
41          }
42          else if(player<x){
43              printf("Le chiffre mystere est plus grand. (%d essai restant)\n",essai-i-1);
44              i++;
45          }
46          else if(player==x){
47              printf("Bravo vous avez trouve le chiffre mystere avec %d essai.\n",i+1);
48              i++;
49              break;
50          }
51          if(i>=essai){
52              system("cls");
53              printf("Vous avez perdu.\n\n");
54              printf("Le chiffre mystere etait %d\n",x);
55          }
56          if(i>=essai){
57              system("cls");
58              printf("Vous avez perdu.\n\n");
59              printf("Le chiffre mystere etait %d\n",x);
60          }
61      }
62  }
```

Voici le résultat :

```
"C:\Users\nebul\OneDrive\Documents\document\BTS SIO Matipre 1 an\Info M GUEZ\CODE EN C\coursspe\projetjusteprix.exe"
-----Le jeu du juste prix-----
Difficulte :
1 - Easy
2 - Medium
3 - Hard
4 - Impossible
5 - Exit
```

```
"C:\Users\nebul\OneDrive\Documents\document\BTS SIO Matipre 1 an\Info M GUEZ\CODE EN C\coursspe\projetjusteprix.exe"
Trouvez le nombre mystere(entre 1 et 100) : 77
Le chiffre mystere est plus grand. (7 essai restant)
Trouvez le nombre mystere(entre 1 et 100) : 80
Le chiffre mystere est plus grand. (6 essai restant)
Trouvez le nombre mystere(entre 1 et 100) : 85
Le chiffre mystere est plus grand. (5 essai restant)
Trouvez le nombre mystere(entre 1 et 100) : 90
Bravo vous avez trouve le chiffre mystere avec 4 essai.
-----Le jeu du juste prix-----
Difficulte :
1 - Easy
2 - Medium
3 - Hard
4 - Impossible
5 - Exit
```

```
"C:\Users\nebul\OneDrive\Documents\document\BTS SIO MatiPre 1 an\Info M GUEZ\CODE EN C\coursspe\projetjusteprix.exe"
Vous avez perdu.
le chiffre mystere etait 7615
-----Le jeu du juste prix-----
Difficulte :
1 - Easy
2 - Medium
3 - Hard
4 - Impossible
5 - Exit
```