

Le jeu du + ou -

Alice: « Je pense à un nombre entre 1 et 100. Bob, essaie de le deviner ! »

Bob: « Ok. 50 ? »

Alice: « C'est moins! »

Bob: « 20 ? »

Alice: « C'est plus! »

Bob: « 40 ? »

Alice: « C'est plus! »

Bob: « 45? »

Alice: « C'est moins! »

Bob: « 42? »

Alice: « Bravo! Tu as deviné! »

!!! abstract "Objectif" Programmer ce jeu.

=== "Version de base"

- Dans un premier temps, le nombre à deviner est fixé.
- On saisira les propositions de l'utilisateur (Bob) avec la fonction ``input`` (voir [ici])
- Le programme s'arrête quand l'utilisateur donne la bonne réponse, et sinon affiche « C'est plus/moins »

=== "Améliorations possibles"

- Le nombre à deviner est choisi de façon aléatoire. Voir T6.2 Bibliothèques pour la fonction `random`
- Le programme affiche le nombre de tentatives pour trouver.
- Le programme joue seul, de façon **intelligente**.