

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! »



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! » ou « C'est moins! » selon les cas.

Améliorations possibles

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

