

Enonce

Le jeu du « plus ou moins » consiste à deviner un nombre entier choisi entre 1 et 99.

Un élève de NSI décide de le coder en langage Python de la manière suivante :

- le programme génère un nombre entier aléatoire compris entre 1 et 99 ;
- si la proposition de l'utilisateur est plus petite que le nombre cherché, l'utilisateur en est averti. Il peut alors en tester un autre ;
- si la proposition de l'utilisateur est plus grande que le nombre cherché, l'utilisateur en est averti. Il peut alors en tester un autre ;
- si l'utilisateur trouve le bon nombre en 10 essais ou moins, il gagne ;
- si l'utilisateur a fait plus de 10 essais sans trouver le bon nombre, il perd.

La fonction `randint` est utilisée.

Si `a` et `b` sont des entiers tels que `a <= b`, `randint(a, b)` renvoie un nombre entier compris entre `a` et `b`.

Compléter le code ci-dessous et le tester :



Script Python

```

1 from random import randint
2
3 def plus_ou_moins():
4     nb_mystere = randint(1,...)
5     nb_test = int(input("Proposez un nombre entre 1 et 99 : "))
6     compteur = ...
7
8     while nb_mystere != ... and compteur < ... :
9         compteur = compteur + ...
10        if nb_mystere ... nb_test:
11            nb_test = int(input("Trop petit ! Testez encore : "))
12        else:
13            nb_test = int(input("Trop grand ! Testez encore : "))
14
15        if nb_mystere == nb_test:
16            print ("Bravo ! Le nombre était ",...)
17            print("Nombre d'essais: ",...)
18        else:
19            print ("Perdu ! Le nombre était ",...)

```

