

Algorithme complet:

```
Sous programme initialisation
    entier nombre_de_points <--- 0
    tableau d'entiers tableau_initial <--- 0
fin sous programme initialisation
```

```
Sous programme tirage_tableau_initial
    Pour entier indice allant de 1 à 10
        Faire
            Booléen sortie <--- VRAI
            Faire
                Faire
                    entier alea <--- nombre_aleatoire (modulo 488 )
                    Tant que (alea < 13 ) ou (alea > 488 )

                        Pour valeur allant de 1 à ( indice -1 )
                            Si alea = tableau_initial[valeur]
                                faire sortie <--- FAUX
                            Fin si
                        Fin Pour

                    Tant que (sortie = FAUX )
                        tableau_initial[indice] <--- alea
            Fin Pour
        Fin Sous programme tirage_tableau_initial
```

```
Sous programme generer_numero_element_du_tableau
    Faire
        alea2 <--- générer nombre aléatoire modulo 10
        Tant que ( nombre_tableau[alea2] = 0)
    Fin sous programme generer_numero_element_du_tableau
```

```
Sous programme afficher_question
    Si (alea2 + 1 est different de 1)
        suffixe <--- ième
    Sinon
        suffixe <--- ier
    Fin Si
    Ecrire ( donner le (alea2 +1) suffixe élément du tableau )
Fin sous programme afficher_question
```

```
Sous programme lire_reponse
    Lire ( reponse)
    Effacer l'écran
Fin sous programme lire_reponse
```

```

Sous programme affichage_resultat_question
Si (reponse = nombre_tableau[alea2])

    Ecrire ( c'est juste )
    nombre_de_points <--- nombre_de_points + 2
Sinon
    Ecrire ( c'est faux )
Fin Si

Fin Sous programme affichage_resultat_question

Sous programme effacer element_tableau
/* il faut remplacer la valeur lue par un zero */
element_tableau[alea2] <---- 0
Fin sous programme effacer element_tableau

```

```

Sous programme affichage_resultat_final

Ecrire ( Nombre de points = nombre_de_points )

Fin sous programme affichage_resultat_final

```

```

Sous programme affichage_tableau_initial
    Pour entier indice2 allant de 1 à 10
        Afficher tableau_initial[indice2]
    Fin pour
Fin sous programme affichage_tableau_initial

```

```

Programme principal
    Initialisation
    Tirage tableau initial
    affichage_tableau_initial
    Ecrire ( appui entree pour continuer)
    Lire (appui touche utilisateur)
    Pour compteur allant de 1 a 10
        generer_element_du_tableau
        afficher_question
        lire_reponse
        affichage_resultat_question
        effacer_element_tableau
    Fin pour
    affichage_resultat_final
Fin programme principal

```

Suggestion:

```
#include <stdio.h>
#include <time.h>
#include <stdlib.h>

int main(int argc, char** argv)
{
    int tirage;
    time_t valeur_temps;
    (void)time(&valeur_temps);
    srand((long)valeur_temps); /*initialisation du random*/
    for(tirage = 0; tirage < 10; tirage++)
        fprintf(stdout, "%d\n", rand()%488);
    return EXIT_SUCCESS;
}
```