

Travaux Pratiques 2 – Le nombre Mystère

Objet : Appliquer les notions théoriques d'Angular

Sujet : Créez un nouveau projet dans la section « **TPAngular** » nommé « **TP2-LeNombreMystere** » et développez un programme permettant de proposer le jeu suivant :

- Générer un nombre mystère aléatoirement entre 1 et 50 inclus.
- A chaque proposition du joueur validée par la touche « Enter » ou par un « Clic » sur « Valider », vous indiquer au joueur si le nombre qu'il a saisi est :
 - Plus grand que le nombre mystère
 - Plus Petit que le nombre mystère
- Comptez le nombre de tentatives jusqu'à la découverte du nombre mystère.
- Une fois trouvé, indiquez au joueur la fin de la partie en lui indiquant le score et empêcher de pouvoir poursuivre la partie
- Le bouton « Rejouer » relance une partie à tout moment des lors qu'il est « cliqué »
- Effectuer l'affichage du résultat dans la page HTML comme indiqué dans les exemples ci-dessous :

TRAVAUX PRATIQUES - Le Nombre Mystère

Création d'un jeu avec **TypeScript et Angular11**

Le nombre mystère

J'ai généré un nombre entre 1 et 50 inclus
Essayez de le deviner en proposant ci-dessous

Nombre de coups : 0 Valider

Rejouer

Le nombre mystère

J'ai généré un nombre entre 1 et 50 inclus

Essayez de le deviner en proposant ci-dessous

Nombre de coups : 0

Valider

Rejouer

Le nombre mystère

Le nombre mystère est plus grand que 25

Essayez de le deviner en proposant ci-dessous

Nombre de coups : 1

Valider

Rejouer

Le nombre mystère

Bravo...!! Vous avez trouvé en 5 coups!

Le nombre mystère était 50!

Nombre de coups : 5

Valider

Rejouer