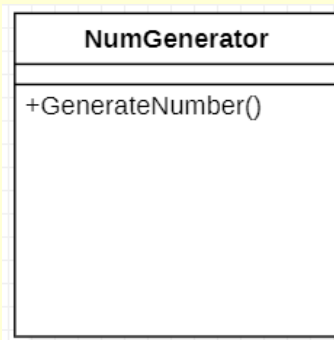


Travaux Pratiques 2 – Le Nombre Mystère (POO)

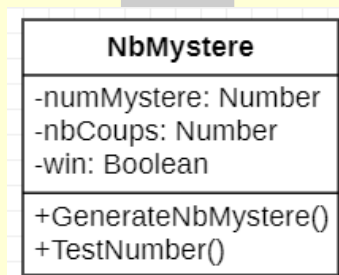
Objet : Appliquer les notions théorique **HTML / CSS / JS**

Sujet : Créez un nouveau projet dans la section « **TPJavaScript** » nommé « **TP2-LeNombreMysterePoo** » et re-factoriser le précédent exercice avec le paradigme de Programmation Orientée Objet :

- Créer une classe NumGenerator contenant une méthode GenerateNumber(min,max) Permettant de générer aléatoirement un nombre contenu entre les bornes min et max.



- Créer une class nbMystere avec les propriétés suivantes :



- Importer et utiliser ces class pour fonctionner avec l'interface HTML du précédent TP

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