



Le nombre mystère

L'ordinateur va choisir un nombre entier entre 1 et 1000, le joueur va devoir le retrouver le plus vite possible !

Étape 1 ■ Faire choisir et stocker le nombre mystère par l'ordinateur

- Créer une variable « Nombre mystère » ; la cacher et y stocker un nombre entier choisi au hasard entre 1 et 1 000.
- Faire dire au chat : « Je pense à un nombre entier compris entre 1 et 1 000. Essaie de le trouver ! »



Étape 2 ■ Faire proposer un nombre au joueur

- Demander au joueur de proposer un nombre.
- Comparer ensuite ce nombre au nombre mystère :
 - si le nombre donné par le joueur est inférieur au nombre mystère, faire dire au chat « Mon nombre est plus grand » ;
 - si le nombre donné par le joueur est supérieur au nombre mystère, faire dire au chat « Mon nombre est plus petit ».



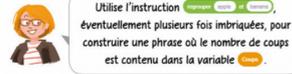
Étape 3 ■ Recommencer jusqu'à la découverte du nombre

- Demander à nouveau au joueur de proposer un nombre et lui répondre jusqu'à ce qu'il trouve le nombre mystère.
- Quand il l'a trouvé, lui dire qu'il a gagné !



Étape 4 ■ Compter le nombre de coups nécessaires

- Créer une variable « Coups » qui compte le nombre d'essais que le joueur a utilisé pour trouver le nombre mystère.
- Afficher cette variable en haut de l'écran et la remettre à zéro en début de partie.
- Quand le joueur a gagné, lui dire une phrase du type « Tu as trouvé en 10 coups. »



Étape 5 ■ Établir un score

Pour pimenter le jeu, on peut établir un score qui dépend du temps et du nombre de coups utilisés.
Par exemple, une variable score peut contenir 1 000 points au départ et on lui enlève 50 points par essai et 10 points par seconde passée.



Étape 6 ■ Encadrer au fur et à mesure le nombre mystère

Créer deux variables « Min » et « Max » qui, au fil des essais, vont permettre d'encadrer au mieux le nombre mystère.
Par exemple si en proposant 720, le chat répond que son nombre est plus petit, alors on sait qu'au maximum le nombre cherché est 720.
Si en proposant 550, il répond que son nombre est plus grand alors on sait qu'au minimum le nombre cherché est 550.
Et ainsi de suite à chaque proposition...



ÉVOLUTIONS POSSIBLES

- Élargir l'amplitude de choix pour le nombre.
- Travailler avec des nombres décimaux à deux ou trois chiffres après la virgule.
- Conserver le plus haut score au fil des parties.
- ...