

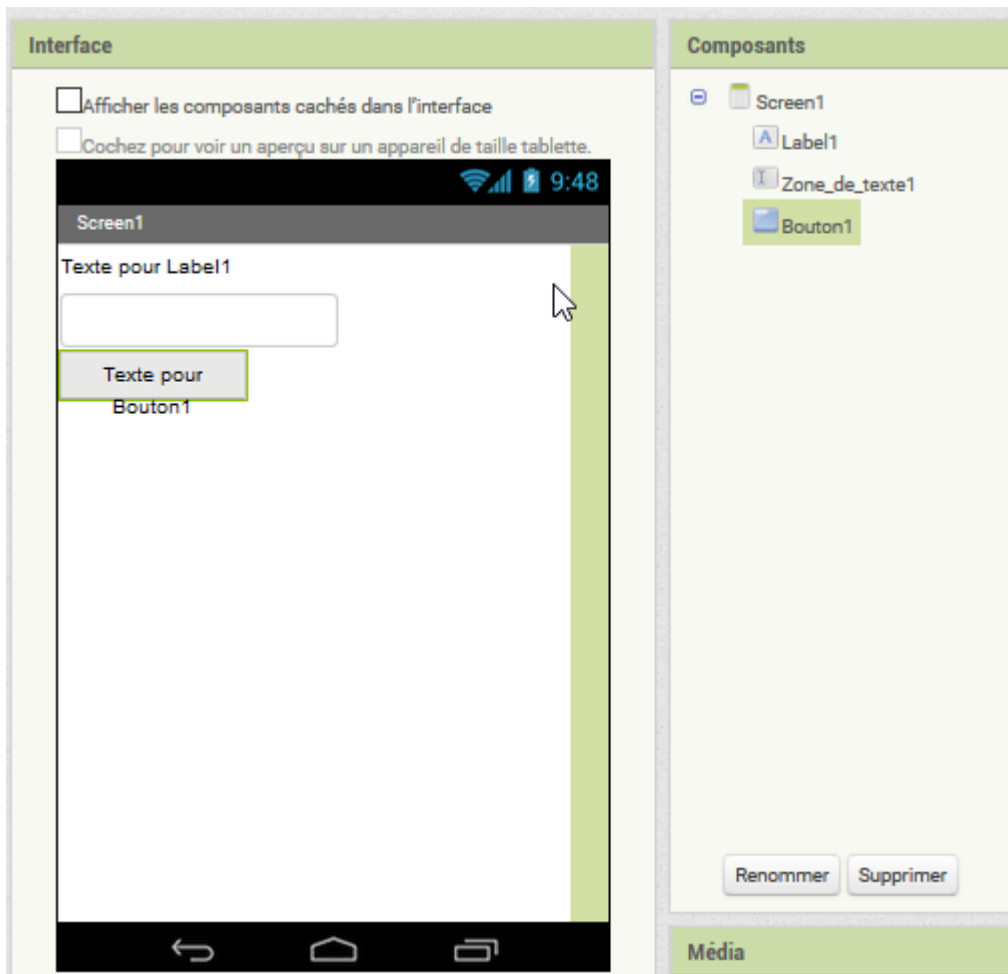
Nombre inconnu

L'ordinateur pense à un nombre et on doit le trouver.

Ajouter un Label qui permettra d'indiquer si le nombre proposé est trop petit, trop grand ou égale à celui qu'on cherche.

Ajouter une zone de texte où on mettra le nombre que l'on propose.

Ajouter un bouton sur lequel on appuiera quand on voudra proposer un nombre.

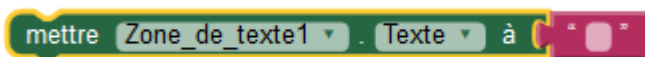


Quand on appuie sur le bouton, si le nombre proposé est plus grand que celui qu'on cherche, on doit afficher "Trop grand".

Quand on appuie sur le bouton, si le nombre proposé est plus petit que celui qu'on cherche, on doit afficher "Trop petit".

Quand on appuie sur le bouton, si le nombre proposé est égal à celui qu'on cherche, on doit afficher "Gagné" et on doit choisir un autre nombre à trouver.

Pour éviter que le joueur ait à effacer sa proposition, on peut le faire à sa place



Cela donne :

```
quand Bouton1 .Clic
faire
  si [Zone_de_texte1 . Texte] > [obtenir global Nombre_Inconnu]
  alors mettre Label1 . Texte à "Trop grand"
  si [Zone_de_texte1 . Texte] < [obtenir global Nombre_Inconnu]
  alors mettre Label1 . Texte à "Trop petit"
  si [Zone_de_texte1 . Texte] = [obtenir global Nombre_Inconnu]
  alors
    mettre Label1 . Texte à "Gagné, je choisis un autre nombre"
    mettre global Nombre_Inconnu à entier aléatoire entre 1 et 100
  mettre Zone_de_texte1 . Texte à ""
```

A ajouter :

- tester si le nombre qu'on propose n'est pas vide
- tester si le nombre est bien compris entre 1 et 100
- améliorer le graphisme
- ...

From: <https://www.physix.fr/dokuwikieleves/> - **Programmation**

Permanent link: https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=le_jeu_du_nombre_inconnu&rev=1480156181

Last update: **2016/11/26 11:29**

