

Nom.

Prénom.

On veut programmer le petit jeu dont le principe est le suivant. L'ordinateur tire au sort un nombre entre 1 et 100. Il demande à l'utilisateur de deviner le nombre : l'utilisateur entre donc un nombre **essai** entre 1 et 100. L'ordinateur compare le nombre **essai** qui a été entré avec le nombre « mystère » qu'il a tiré au sort. L'ordinateur dit à l'utilisateur si le nombre mystère est supérieur ou inférieur à celui qu'il a entré. Si l'utilisateur n'a pas trouvé le bon nombre, l'ordinateur redemande d'entrer un nombre, dit si le nombre mystère est supérieur ou inférieur, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur trouve le nombre. Recopier ci-dessous et compléter le programme suivant pour qu'il réalise le jeu décrit.

```
nombre_mystere=ceil(100*rand())
essai=-1
while ...
    essai=... //demande d'entrer un nombre
    if ... then
        ... //affiche "c'est plus"
    elseif ... then
        ... //affiche "c'est moins"
    else
        disp("Bravo, vous avez trouvé !")
    end
end
```

Nom.

Prénom.

On veut programmer le petit jeu dont le principe est le suivant. L'ordinateur tire au sort un nombre entre 1 et 100. Il demande à l'utilisateur de deviner le nombre : l'utilisateur entre donc un nombre **essai** entre 1 et 100. L'ordinateur compare le nombre **essai** qui a été entré avec le nombre « mystère » qu'il a tiré au sort. L'ordinateur dit à l'utilisateur si le nombre mystère est supérieur ou inférieur à celui qu'il a entré. Si l'utilisateur n'a pas trouvé le bon nombre, l'ordinateur redemande d'entrer un nombre, dit si le nombre mystère est supérieur ou inférieur, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur trouve le nombre. Recopier ci-dessous et compléter le programme suivant pour qu'il réalise le jeu décrit.

```
nombre_mystere=ceil(100*rand())
essai=-1
while ...
    essai=... //demande d'entrer un nombre
    if ... then
        ... //affiche "c'est plus"
    elseif ... then
        ... //affiche "c'est moins"
    else
        disp("Bravo, vous avez trouvé !")
    end
end
```