

Série de TD 04	Module	INFORMATIQUE II	
Programmation d'un petit jeu de devinette sous PASCAL	Filière	ST /SM	1 année

Programmation d'un petit jeu de devinette

But : Le but du jeu est d'inviter l'utilisateur à deviner un nombre que l'ordinateur aurait "deviné" (en réalité, il s'agit d'un nombre aléatoire).

Principe : Dans un premier temps, le chiffre est choisi aléatoirement (il serait intéressant de lire en entrée la borne maximale du nombre aléatoire). Ensuite, l'utilisateur est amené à le deviner ; il sera aidé au cours de sa quête par des phrases du genre '*Plus petit*' ou '*Plus grand*' suivant que le nombre a deviné est respectivement soit plus petit, soit plus grand que le nombre entré...

Il faut préciser que l'utilisateur dispose d'un nombre fixe de tentative. Que ce soit à l'issue de ses nombres de tentatives ou qu'il devine le nombre caché (un message de félicitations est affiché le cas échéant), l'utilisateur est invité à taper *n* ou *N* s'il désire arrêter le jeu, ou alors une autre lettre pour continuer.

Prérequis : Consultez la fonction **Random** dans l'aide du compilateur.

Commentaire :

- Comme vous avez dû le lire en consultant l'aide sur la fonction **Random**, il est nécessaire d'appeler la procédure **Randomize** d'abord. De plus, du fait que **Random** génère un nombre compris entre 0 et *ValMax*, on initialise valeur à -1 (en fait tout autre nombre négatif fait l'affaire), ainsi nous sommes sûrs qu'à l'entrée de la boucle **while**, la condition *valeur<>nombre* sera vraie.

Remarque :

- La condition de fin de boucle **repeat**, aurait pu aussi s'écrire : *UpCase(Car)='N'*. Nous n'avons eu besoin de l'unité *Crt* que pour utiliser la procédure **ClrScr** qui nettoie l'écran.