

# Tutoriel

## Trouver le nombre mystère

Objectif : Réaliser un jeu de devinette

Télécharger le fichier nbr\_mystere.sb2



Choisir le nombre mystère

On crée une variable « mystere »  
On y stocke une valeur aléatoire.

mettre mystere à nombre aléatoire entre 1 et 100

Trop petit ou trop grand ?

On demande au joueur son nombre.

demander Quel nombre choisis tu ? et attendre

On compte les essais

On classe la réponse :  
- Soit trop petit,  
- Soit trop grand,  
- Soit égal

si réponse < mystere alors  
sinon  
si réponse > mystere alors  
sinon

On crée une variable « essais ».  
On l'augmente à chaque réponse.

quand est cliqué  
mettre essais à 0

On affiche l'encadrement

ajouter à essais 1

On crée deux variables « min » et « max ».  
Elles vont mémoriser les valeurs testées.

mettre min à 0  
mettre max à 100

Encadrement

Valeur minimale

Valeur maximale

Compteur d'essais

Le programme mémorise la valeur minimale.

dire Trop petit ! pendant 1 secondes  
mettre min à réponse

Le programme mémorise la valeur maximale.

dire Trop grand ! pendant 1 secondes  
mettre max à réponse

