

Algorithmique et programmation

avec
SCRATCH

Le nombre mystère

LA RÈGLE DU JEU

Le joueur doit retrouver un nombre mystère compris entre 0 et 100.

LE PROGRAMME

- Le programme génère aléatoirement un nombre mystère, compris entre 0 et 100 et qui peut avoir jusqu'à deux chiffres après la virgule.
- *Scratchy* demande au joueur de proposer un nombre décimal compris entre 0 et 100. Selon la réponse, il annonce :
 - « Le nombre mystère est plus grand. »
 - « Le nombre mystère est plus petit. »
 - « Bravo, tu as trouvé le nombre mystère ! »
- Le joueur propose un autre nombre jusqu'à ce qu'il découvre le nombre mystère.

À toi de jouer !

