

Nom :
Prénom :
Classe: 3 SI

NOTE :.....

DEVOIR DE CONTROLE PRATIQUE N°1

Important :

Enregistrez au fur et à mesure votre programme sous la racine du c : en lui donnant comme nom votre nom et prénom

Ecrire un programme Pascal intitulé « jeu plus moins » qui permet de simuler un jeu avec l'ordinateur.

Le principe est le suivant :

- L'ordinateur choisit un entier **mystère** au hasard compris entre 10 et 100 et demande ensuite à l'utilisateur de deviner l'entier.
- L'utilisateur saisit ensuite un entier compris aussi entre 10 et 100
- L'ordinateur affiche « vous êtes trop loin ! » si l'entier saisi est supérieur ou inférieur à l'entier mystère de 20 ou plus, et affiche « vous y êtes presque ! » s'il est supérieur ou inférieur à l'entier mystère de moins que 20, en indiquant aussi si le nombre mystère est supérieur ou inférieur à celui saisi par l'utilisateur, puis lui redemande de saisir encore une fois un autre entier....
- Et Ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur trouve l'entier mystère, le programme affiche en ce moment là « Bravo, vous avez trouve le nombre mystère ! vous avez fait n tentatives !!! »

Exemple : admettons que l'ordinateur choisisse 70

Quel est le nombre ? 45
vous êtes trop loin !
C'est plus !

Quel est le nombre ? 55
vous y êtes presque !
C'est plus !

Quel est le nombre ? 92
vous êtes trop loin !
C'est moins !

Quel est le nombre ? 80
vous y êtes presque !
C'est moins !

Quel est le nombre ? 75
vous y êtes presque !
C'est moins !

Quel est le nombre ? 70
Bravo, vous avez trouve le nombre mystère ! vous avez fait 5 tentatives !!!

Grille d'évaluation :

Questions	Nbre de points
Enregistrement	2
Si exécution et tests réussis Alors	18
Sinon	
Compilation	4
Structures de données adéquates au problème posé	4
Traitements avec structures de contrôle adéquates	10