

Partie 3 Chapitre 5

EXERCICE SIMILAIRE

7 Évolution du jeu d'Alicia

On peut écrire le programme suivant :

```
1 from random import randint # Importation de la fonction randint du module random
2 N= randint(1,100) # Génération d'un nombre entier aléatoire entre 1 et 100
3 N1 = int(input(«Nombre entier entre 1 et 100 ?»)) # Saisie du nombre N1 par l'utilisateur
4 NombreEssai=1 # Initialisation du nombre d'essai à 1
5 while N1 != N : # Début de la boucle non bornée Tant que
6     if N1 <N : # Si N1 < N alors
7         print(«Nombre trop petit !») # Affichage de «Nombre trop petit !»
8         N1 = int(input(«Nombre ?»)) # Nouvelle saisie du nombre N1
9         NombreEssai = NombreEssai + 1 # Ajout de 1 au nombre d'essais
10    else : # Sinon
11        print(«Nombre trop grand !») # Affichage de «Nombre trop grand !»
12        N1 = int(input(«Nombre ?»)) # Nouvelle saisie du nombre N1
13        NombreEssai = NombreEssai + 1 # Ajout de 1 au nombre d'essais
14 print(«Vous avez trouvé en «,NombreEssai,» essai(s)») # Affichage des résultats
15 print(«Le nombre était «,N)
```