



Deviner un nombre (2)



<http://juliette.hernando.free.fr>

Refaire le programme premier jeu «Devine un nombre » sans te servir de la fiche précédente

Le lutin pense à un nombre entre 1 et 10 et le joueur essaie de le deviner.

Il a un seul essai.

Si le nombre est juste, le lutin dit « Bravo ! Tu as trouvé du premier coup. ».

Sinon, il dit « dommage ! Je pensais au nombre... » et il donne son nombre.

On continue jusqu'à ce que le joueur trouve la bonne réponse

1. Si la réponse est plus petite que le nombre, le lutin demande : « Dommage, ton nombre est trop petit. Recommence. ».
2. Si la réponse est plus grande que le nombre, le lutin demande : « Dommage, ton nombre est trop grand. Recommence ! ».
3. Répète cette condition jusqu'à ce que le nombre donné par le joueur soit celui pensé par le lutin.

Si la réponse est bonne, le jeu s'arrête et le lutin dit « Bravo ! Tu as trouvé ! »

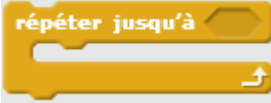




Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

Répéter jusqu'à ce
qu'une condition soit
atteinte



Aller dans « Contrôle » et choisir la brique
« répéter jusqu'à ». Insérer la condition voulue.