

pp_exo_deviner_un_nombre

July 1, 2022

1 1A.1 - Deviner un nombre aléatoire

Notebook sur un des premiers programmes qu'on écrit quand on apprend à programmer. Une boucle, un test.

Q1 : Ecrire un jeu dans lequel python choisit aléatoirement un nombre entre 0 et 100, et essayer de trouver ce nombre en 10 étapes (avec la fonction `input`). Appuyer sur *Ok* pour retourner une valeur.

```
[1]: import random
```

```
[2]: nombre = input("Entrez un nombre")
```

Entrez un nombre7

```
[3]: nombre
```

```
[3]: '7'
```

Q2 : Transformer ce jeu en une fonction `jeu(nVies)` où `nVies` est le nombre d'itérations maximum.

```
[4]:
```

Q3 : Adapter le code pour faire une classe `joueur` avec une méthode `jouer`, où un joueur est défini par un pseudo et son nombre de vies. Faire jouer deux joueurs et déterminer le vainqueur.

```
[5]:
```