



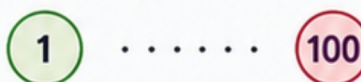
Création du jeu « Nombre mystère »



1. Introduction (à recopier sur ta fiche)

Le jeu du nombre mystère est un classique : l'ordinateur choisit un nombre secret entre 1 et 100. Le joueur doit le deviner. À chaque essai, le programme lui dit si son nombre est trop grand, trop petit ou correct. Le but est de trouver le nombre en un minimum de tentatives.

Dans ce projet, tu vas d'abord coder une version simple, puis tu l'amélioreras en ajoutant un compteur de coups et un système de vies.



2. Étape 1 : Accéder à l'éditeur Scratch

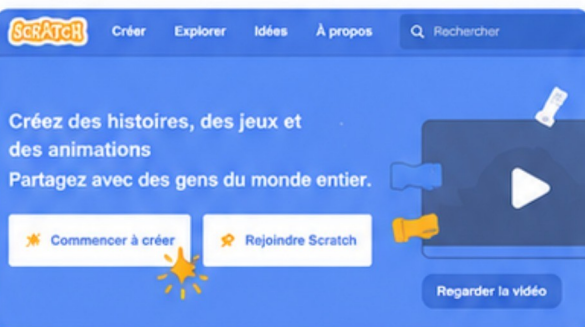


Va sur :

<https://scratch.mit.edu/projects/editor>



Clique sur « Créer » si tu n'es pas dans un nouveau projet.



4. Étape 3 : Jouer au jeu



Clique sur le drapeau vert.
Teste plusieurs fois :

- Essaie de trouver le nombre mystère.
- Vérifie que les messages "C'est plus !" / "C'est moins !" s'affichent correctement.



3. Étape 2 : Reproduire ce code (version de base)



Astuce :

Le programme choisit un nouveau nombre mystère à chaque fois que tu cliques sur le drapeau vert.

Étape 5 : Ajouter un système de vies



Objectif :

Le joueur n'a le droit qu'à un certain nombre d'erreurs (ex: 5 vies).
À chaque mauvaise réponse, il perd une vie.
Quand les vies tombent à 0, le jeu s'arrête et affiche "Perdu..."



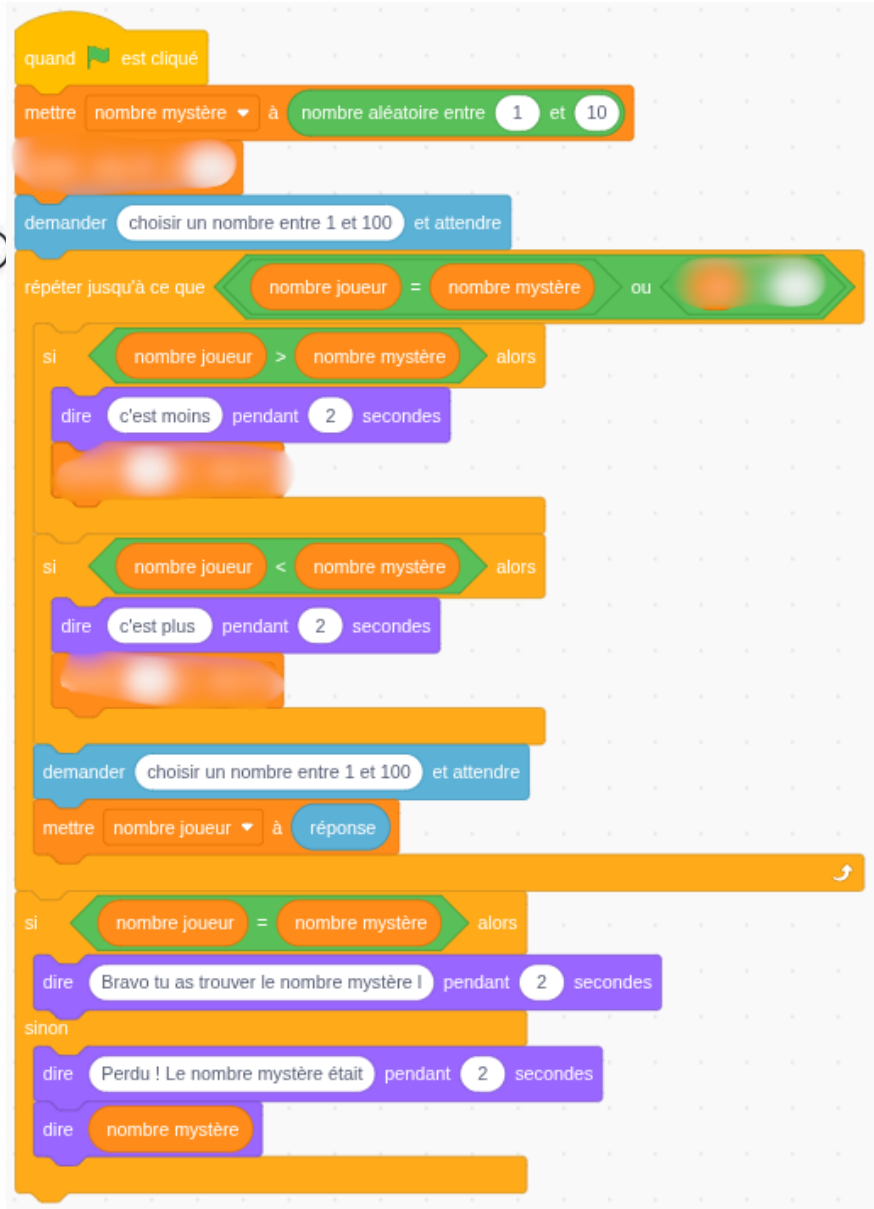
Pourquoi c'est intéressant ?

Cela rend le jeu plus difficile et plus motivant !



Indices pour le faire

- 1 Crée une variable **vies**.
- 2 Initialise-la à 5 (ou 3 selon la difficulté souhaitée).
- 3 Au lieu de boucler indéfiniment, tu modifies la condition de la boucle : répéter jusqu'à ce que **nombreJoueur = nombreMystere** ou **nombreJoueur = 0**.
- 4 Quand le joueur se trompe (si ... alors ou sinon si), tu diminues les vies de 1.
- 5 Si **nombreJoueur** devient 0, la boucle s'arrête.
- 6 Après la boucle, il faut tester :
 - Si **nombreJoueur = nombreMystere** → message de victoire.
 - Sinon → dire "Perdu ! Le nombre mystère était " **nombreMystere** ".



Comment ça fonctionne ?

Le jeu commence



- Le nombre mystère est choisi.
- Le joueur a 5 vies.

Le joueur propose un nombre



- Il tape 73.

Le programme vérifie



- Trop grand → "C'est moins !"
- Trop petit → "C'est plus !"

Une vie perdue



- Le joueur se trompe → il perd 1 vie.

Fin du jeu



- Soit il trouve le bon nombre.
- Soit il n'a plus de vies.



Attention !

- N'oublie pas de bien tester ton jeu plusieurs fois !
- Vérifie que les vies diminuent à chaque erreur.
- Vérifie que le jeu s'arrête quand il faut.



Défi bonus

Ajoute une difficulté : en mode difficile, le joueur commence avec seulement 3 vies ! (Indique le mode au début du jeu).

