PTSI	INFORMATIQUE	DM N°1

Vous rendrez ce devoir sous trois formes : (**pour le lundi 4 novembre au plus tard**)

1. Un fichier informatique de votre programme : **Nom_DM1.py**
2. Une impression en PDF de votre programme : **Nom_DM1.pdf**
3. La même impression sous forme « papier ».

Vous pouvez m'envoyer les fichiers par email : perez.lilian@laposte.net

Bonnes Vacances

1. Réaliser l'algorithme puis écrire le programme en Python3.3 qui permet d'obtenir le script suivant.

- ✓ Un joueur doit trouver un nombre entier compris entre 0 et 100 qu'il rentre au clavier.
- ✓ Votre programme génèrera aléatoirement le nombre entier à trouver
- ✓ Votre programme devra gérer les erreurs de saisies (nombre réels, entier relatif hors bornes)
- ✓ Afficher si le nombre rentré au clavier est trop grand ou trop petit.
- ✓ Afficher le nombre de d'essais pour obtenir le bon nombre.

Conseils:

- ✍ Pour écrire votre programme vous pouvez utiliser des fonctions.
- ✍ N'oubliez pas de commenter votre programme.

```
>>>
Entrer un nombre entier entre 1 et 100:-30.2
Erreur de saisie
Entrer un nombre entier entre 1 et 100:150
Erreur de saisie
Entrer un nombre entier entre 1 et 100:25
Perdu, nombre trop grand
Entrer un nombre entier entre 1 et 100:15
Perdu, nombre trop petit
Entrer un nombre entier entre 1 et 100:22
Bravo!! gagne,en 5 coups
Merci d'avoir joué, a bientôt
```

- Le programme devra tirer un nombre entier compris entre 1 et 100 de façon aléatoire.
  - Utiliser la fonction random . (voir aide de la fonction ci-contre)
  - Il faut l'importer en début de programme :

```
import random
```

randint

Definition : randint(a, b)
Type : Present in random.Random module

Return random integer in range [a, b], including both end points.