

Le Jeu du Numéro Mystère

TD 7 : switch

Exercice 5 - Jeu du numéro mystère

L'utilisateur doit trouver un numéro entre 0 et 10 calculé de manière aléatoire par le programme. L'utilisateur a droit à trois essais pour trouver le bon numéro. S'il échoue après les trois essais, le programme doit afficher le numéro mystère. Après chaque essai, le programme doit informer à l'utilisateur s'il a trouvé la bonne réponse, si le numéro fourni est proche du numéro mystère, ou si, au contraire, il est loin du numéro mystère.

Correction

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>    //fonction rand
#include <time.h>      //fonction time

#define FAUX 0
#define VRAI 1

/* cm7 : swith (devinette) */
int main ()
{
    int essai,x;
    int i;
    int trouve = FAUX;

    //numero mystere
    srand (time(NULL)); //initialise le generateur
    x = rand()%11;

    //3 essais ou jusqu'a qu'on trouve la reponse
    for (essai=1; essai<=3 && trouve != VRAI; essai++) {
        printf ("Essai %d: \nEntrez i [0-10] : ", essai);
        scanf ("%d", &i);

        switch (x-i) {
            case 0:
                printf ("bingo!!\n");
                trouve = VRAI; //pour terminer
                break;
            case 1:
            case -1:
                printf ("presque\n");
                break;
            case 2:
            case -2:
            case 3:
            case -3:
                printf ("proche\n");
                break;
            default:
                printf ("loin\n");
        }
    }

    //si on n'a pas trouve la reponse, on la montre
    if (!trouve) /* ou if (trouve == FAUX) */
        printf ("Damage! Reponse : %d\n",x);
}
```