



Problème de la semaine

Problème B

Casse-tête de programmation

Viktoria écrit un programme que l'on peut utiliser pour deviner son nombre préféré. Ce dernier est 23.

- (a) Utilise les blocs suivants pour créer un pseudo-code pour le programme de Viktoria. Note que tu n'auras peut-être pas besoin d'utiliser tous les blocs.

dire "Ce n'est pas correct."	dire "C'est correct."
sinon	dire "Devine mon nombre secret!"
si le nombre deviné \neq 23	si le nombre deviné = 23

- (b) En utilisant les blocs supplémentaires ci-dessous, adapte ton pseudo-code de manière que, si le nombre deviné par l'utilisateur est incorrect, le programme lui indique si ce nombre est trop haut ou trop bas.

dire "C'est trop bas."	dire "C'est trop haut."
sinon si le nombre deviné est $<$ 23	sinon si le nombre deviné est $>$ 23



Tu n'arrives pas à imprimer cette page? Essaie notre [feuille de travail interactive](#).