# 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 ("Domage! Reponse : %d\n",x);  } |