

# Le jeu du nombre mystère

Écrivez et testez un programme ayant pour fonction principale une fonction sans argument se nommant `jeu_du_nombre_mystere`

**En appelant cette fonction , voici ce qu'il devra se passer**

- l'ordinateur choisira un nombre entier au hasard entre 1 et 50
- l'ordinateur demandera au joueur de le trouver ;
- le joueur aura le droit à autant d'essai qu'il le souhaite;
- la machine dira à chaque essai si le nombre mystère est plus petit ou plus grand que le nombre choisi par le joueur.

Quand le joueur a trouvé le nombre mystère le programme affiche un message de félicitations et le nombre de tentatives effectuées.

**Indication :** on importera le module **random** en début de script qui permet d'utiliser des fonctions génératrices des nombres aléatoires.

Cette bibliothèque contient une fonction **randint** dont voici la documentation obtenue dans la console :

---

```
In [3]: help(random.randint)
Help on method randint in module random:

randint(a, b) method of random.Random instance
    Return random integer in range [a, b], including both end
    points.
```

**Illustration une fois le programme terminé :**

```
L'ordinateur a choisi un nombre mystère entre 1 et 50.
Le but du jeu est de déterminer ce nombre le plus vite possible.

Entrez une proposition : 40
le nombre mystère est plus petit que 40

Entrez une proposition : 20
le nombre mystère est plus grand que 20

Entrez une proposition : 30
le nombre mystère est plus petit que 30

Entrez une proposition : 25
le nombre mystère est plus grand que 25

Entrez une proposition : 28
le nombre mystère est plus grand que 28

Entrez une proposition : 29
Bravo le nombre mystère est bien le nombre 29. Il vous a fallu 6 essais !
```

**Ce travail est à rendre et il sera réalisé dans le notebook suivant :**

<https://capytale2.ac-paris.fr/web/c/556b-4265033>

Vous devrez présenter le problème à résoudre dans le notebook en vous familiarisant un peu au markdown et proposer une solution en python basée sur les connaissances de bases de première.