



## DÉFI RAPIDE !

Crée une condition qui vérifie si un joueur a assez de pièces d'or pour acheter une potion. La potion coûte 50 pièces. Utilise ce que tu as appris sur les opérateurs arithmétiques et de comparaison.

Pour résoudre ce défi, tu vas créer une condition en JavaScript qui vérifie si le joueur a au moins 50 pièces d'or. Si c'est le cas, le joueur peut acheter la potion, sinon il ne peut pas.

### EXEMPLE DE CODE VALIDE POUR LE DÉFI

```
// Définir le nombre de pièces d'or du joueur et le coût de la potion
let piecesOr = 75; // Par exemple, le joueur a 75 pièces d'or
const coutPotion = 50;

// Vérifier si le joueur a assez de pièces d'or pour acheter la potion
if (piecesOr >= coutPotion) {
    console.log("Tu as assez de pièces d'or pour acheter la potion.");
    // Déduire le coût de la potion du total de pièces d'or du joueur
    piecesOr -= coutPotion;
    console.log(`Il te reste ${piecesOr} pièces d'or.`);
} else {
    console.log("Tu n'as pas assez de pièces d'or pour acheter la potion.");
}
```

## EXPLICATION DU CODE

**piecesOr** : Une variable représentant le nombre de pièces d'or que le joueur possède. Par exemple, ici le joueur a **75 pièces d'or**.

**coutPotion** : Une constante représentant le **coût de la potion**, soit 50 pièces d'or.

**if (piecesOr >= coutPotion)** : Une condition qui vérifie si le **nombre de pièces d'or** du joueur est **supérieur ou égal au coût de la potion**.

**piecesOr -= coutPotion** : Si le joueur a assez de pièces d'or, le **coût de la potion est déduit du total de pièces d'or** du joueur.

## SCÉNARIOS DE TEST

Tu peux modifier la valeur initiale de **piecesOr** pour vérifier différents scénarios :

**piecesOr = 75** : Le joueur a assez de pièces d'or pour acheter la potion (sortie : "Tu as assez de pièces d'or pour acheter la potion. Il te reste 25 pièces d'or").

**piecesOr = 50** : Le joueur a juste assez de pièces d'or pour acheter la potion (sortie : "Tu as assez de pièces d'or pour acheter la potion. Il te reste 0 pièces d'or").

**piecesOr = 30** : Le joueur n'a pas assez de pièces d'or pour acheter la potion (sortie : "Tu n'as pas assez de pièces d'or pour acheter la potion").

Ce code te permet de vérifier si le joueur peut acheter une potion en fonction du nombre de pièces d'or qu'il possède et d'ajuster le total de pièces d'or en conséquence.