

## SUJET EXAMEN PYTHON – 20 octobre 2022

Le but de ce programme est de proposer un jeu du pendu.

Le joueur va devoir deviner un mot en saisissant une lettre à chaque tour.

Chaque lettre absente du mot à deviner est une erreur.

Chaque erreur est une étape dans la "création" du pendu (qui s'affiche en 7 lignes).

En partant du code déjà fourni (fichier pendu.py), vous devrez réaliser les actions suivantes :

- Mettre en place la saisie d'une lettre par l'utilisateur (tant que le mot n'est pas trouvé ou que le joueur n'a pas perdu)
- Mettre en place la gestion des exceptions/erreurs pour les différentes saisies (il ne faut saisir qu'une lettre, pas de chiffre, possibilité d'écrire en minuscule OU en majuscule, ...)
- Comparer la lettre saisie avec les lettres du mot à trouver
- Afficher une chaîne de "\_\_\_\_" de la taille du mot à trouver et remplacer au fur et à mesure les "\_" par la (les) lettre(s) trouvée(s)
- Prendre en compte les différentes tentatives manquées (maximum 7 erreurs), avec l'affichage du pendu

Bonus :

- Créer une **liste** de mots à deviner (minimum 10)
- Mettre en place une sélection **aléatoire** des mots (pris dans la liste précédemment créée)
- Permettre de faire plusieurs parties d'affilée (en mettant en place un compteur du nombre de victoires)

## Fonctionnements attendus :

### Cas 1 : Erreurs de saisie

```
>> Bienvenue dans le jeu du pendu <<
```

```
Mot à deviner : _ _ _ _ _
```

```
Choisissez une lettre : qsd
Veuillez ne saisir qu'une lettre
```

```
Choisissez une lettre : E
-> BRAVO !
```

```
Mot à deviner : _ _ _ e _ e
```

```
Choisissez une lettre :
```

```
Mot à deviner : _ _ _ e _ e
```

```
Choisissez une lettre : 5
Veuillez saisir une lettre
```

### Cas 2 : Nombre de tentatives

```
>> Bienvenue dans le jeu du pendu <<
```

```
Mot à deviner : _ _ _ _ _
```

```
Choisissez une lettre : z
-> FAUX
Il vous reste 6 tentatives
```

```
=====
```

```
Mot à deviner : _ _ _ _ _
```

```
Choisissez une lettre : w
-> FAUX
Il vous reste 5 tentatives
```

```
/||
=====
```

### Cas 3 : L'utilisateur ne trouve pas de lettre (7 tentatives) :

```
>> Bienvenue dans le jeu du pendu <<
```

```
Mot à deviner : _ _ _ _ _
```

```
Choisissez une lettre : d
-> FAUX
Il vous reste 6 tentatives
```

```
=====
```

```
Mot à deviner : _ _ _ _ _
```

```
Choisissez une lettre : f
-> FAUX
Il vous reste 5 tentatives

/||
=====
```

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ \_

```
Choisissez une lettre : g
-> FAUX
Il vous reste 4 tentatives
```

```
  ||  / \
/||
=====
```

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ \_

```
Choisissez une lettre : q
-> FAUX
Il vous reste 3 tentatives
```

```
  ||  /|\
  ||  / \
/||
=====
```

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ \_

```
Choisissez une lettre : c
-> FAUX
Il vous reste 2 tentatives
```

```
  ||  0
  ||  /|\
  ||  / \
/||
=====
```

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ \_

```
Choisissez une lettre : z
-> FAUX
Il vous reste 1 tentatives
```

```
 ||/  |
 ||  0
 ||  /|\
 ||  / \
/||
=====
```

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ \_

```
Choisissez une lettre : a
-> FAUX
```

Il vous reste 0 tentatives

```
=====
||/  |
||   0
||  /\
||  /\
/||
=====
```

Vous avez perdu !

\*\*\*\* Fin de la partie \*\*\*\*

#### Cas 4 : L'utilisateur fait des erreurs mais gagne la partie :

>> Bienvenue dans le jeu du pendu <<

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

Choisissez une lettre : z

-> FAUX

Il vous reste 6 tentatives

```
=====
```

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

Choisissez une lettre : w

-> FAUX

Il vous reste 5 tentatives

```
/||
=====
```

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

Choisissez une lettre : a

-> BRAVO !

Mot à deviner : \_ \_ \_ \_ a \_ \_

Choisissez une lettre : c

-> BRAVO !

Mot à deviner : c \_ \_ \_ a \_ \_

Choisissez une lettre : r

-> BRAVO !

Mot à deviner : c r \_ \_ a \_ \_

Choisissez une lettre : o

-> BRAVO !

Mot à deviner : c r o \_ a \_ \_

Choisissez une lettre : t

-> BRAVO !

Mot à deviner : c r o t a \_ \_

Choisissez une lettre : l

-> BRAVO !

Mot à deviner : c r o t a l \_

Choisissez une lettre : e

-> BRAVO !

>>> Bravo, vous avez gagné avec le mot crotale ! <<<  
Vous avez fait 2 erreurs.

\*\*\*\* Fin de la partie \*\*\*\*