

Projet n°2**Pendu**

Faire deviner à l'utilisateur un mot en lui faisant saisir des caractères.

L'utilisateur doit deviner un mot que l'ordinateur a "choisi".

L'utilisateur saisit un caractère, l'ordinateur indique à l'utilisateur si le caractère existe et où il se situe dans le mot.

Première version : il n'y a pas 2 fois le même caractère dans le mot.

Le mot à deviner est mis dans une variable (valeur du mot à deviner «demain» par exemple).

Découpage du problème :

- Initialisation du mot à trouver.
- Utiliser une deuxième variable string qui contiendra le mot en cours de construction. L'initialiser avec la première lettre du mot à trouver, autant de tirets bas (ou d'étoiles) que nécessaire et la dernière lettre du mot à trouver.
- La phase de jeu :
 - Demander de saisir un caractère.
 - Si il est dans le mot, le positionner dans le mot en cours de construction.
 - Si il n'est pas dans le mot, indiquer un message d'erreur.
- Fin du jeu, lorsque le mot a été trouvé.

Rappels.

Utiliser les fonctions chaînes de caractères telles que, entre autre, Substring – IndexOf.

Utilisation de la concaténation.

Deuxième version.

- L'utilisateur n'a qu'un certain nombre de coups pour trouver.
- Proposer des mots avec des caractères qui se retrouvent plusieurs fois dans le mot.

Pour chaque version :

- Vous prévoyez le tableau de tests. (donc 2 tableaux de tests)
- Vous écrivez la structure globale du programme avant de coder.
- Vous codez le programme.