



LESSONSHARING SAS

DEVELOPPEMENT C

EXERCICES

Le jeu du Pendu



www.lessonsharing.fr

RENDUS ATTENDUS

Veuillez écrire un fichier « .c » par section afin d'organiser votre code, vous être libre d'appliquer votre convention de nommage des fichiers.

Regrouper tous vos fichier « .c » dans une seule archive « .zip » ou « .tar » nommée avec votre nom et prénom (« John-Doe-tp-pendu-c.zip » par exemple) puis le transmettre à votre formateur.

RÈGLES DU JEU

Le but est de trouver un mot qui est masqué. Le joueur va donc essayer de découvrir le mot en tapant une lettre.

Cependant, le joueur n'a que sept essais. En effet, si le joueur tape un A et que le mot secret en contient effectivement, le joueur ne perd pas d'essais et on découvre tous les A du mot secret.

Cependant, si le mot ne contenait pas de A, le joueur perd un essai.

Voilà un petit rappel du jeu.



PLAN DU CODE

Voici une proposition de réalisation :

- Première étape : Création des variables.
Cette étape permet de visualiser votre futur code. Si vous connaissez le nombre et le type de variables dont vous avez besoin, alors vous pouvez vous lancer. Cette étape est vraiment importante car elle permet de représenter plus ou moins le fonctionnement de votre programme.
- Deuxième étape : La boucle des évènements.
- Troisième étape : Le contenu.
 - Dans un premier temps, il faut s'assurer que le joueur a bien tapé une lettre et aussi qu'il ne l'avait pas déjà essayé. Il vous faudra donc explorer un tableau de 26 caractères pour s'en assurer. Vous pourrez par exemple réaliser ceci à l'aide de 2 conditions de type if.
 - A partir de maintenant, le joueur tente une lettre. Il vous faut donc gérer le nombre de ses essais. Petit rappel, si le joueur a trouvé au moins une lettre, on ne lui retire pas son essai.
 - Le nombre d'essais étant fixé, on peut donc définir l'image à blitter et aussi savoir si le joueur a gagné, a perdu ou peut encore continuer à jouer.